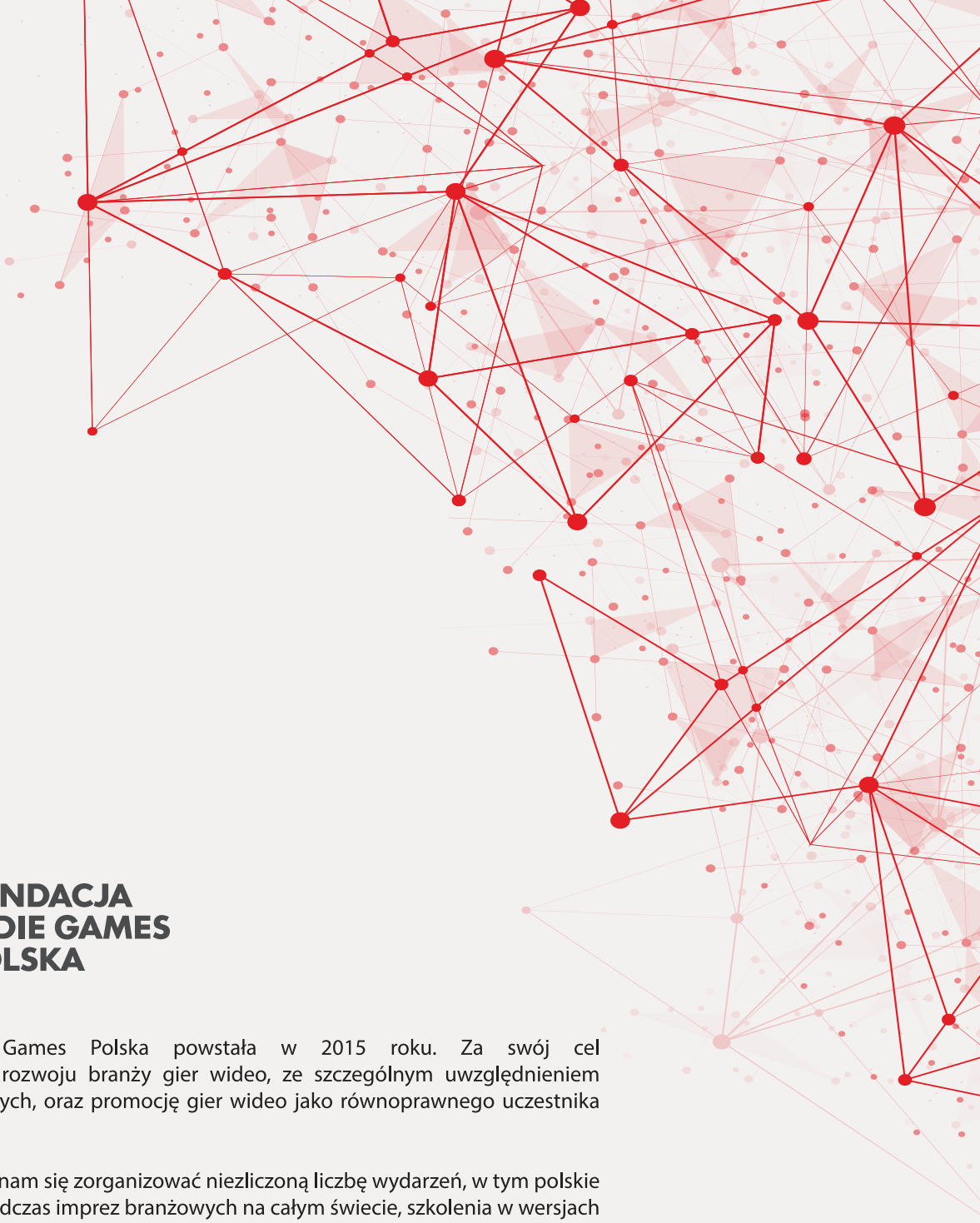
Największy raport o kondycji polskiej branży gamedev 2022/23

Reportaże I Wywiady I Felietony I Analizy I Informacje I Publicystyka

PolskiGamedev.pl

ISBN 978-83-958502-4-0



FUNDACJA INDIE GAMES POLSKA

Fundacja Indie Games Polska powstała w 2015 roku. Za swój cel przyjęła wsparcie rozwoju branży gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem twórców niezależnych, oraz promocję gier wideo jako równoprawnego uczestnika rynku kultury.

Przez te lata udało nam się zorganizować niezliczoną liczbę wydarzeń, w tym polskie stoiska targowe podczas imprez branżowych na całym świecie, szkolenia w wersjach stacjonarnych oraz online, jamy, przyjęcia networkingowe, system doradztwa prawnego i konferencje.

Fundacja prowadzi serwis informacyjno - publicystyczny PolskiGamedev.pl, który współorganizuje ważne branżowe inicjatywy i patronuje im, służy również wsparciem merytorycznym ich organizatorom.

Staramy się jak najlepiej pełnić funkcję przedstawiciela i jednego z głosów branży w kontaktach z instytucjami rządowymi, samorządowymi i międzynarodowymi.

Jesteśmy bardzo wdzięczni za te pięć lat wspólnej pracy wszystkim partnerom, twórcom, graczom, dziennikarzom i przedstawicielom instytucji. Dziękujemy.

Redaktor naczelny:
Mateusz Witczak

Opracowanie graficzne:
Arkadiusz Chorąży

Korekta:
Anna Kowalska, Aleksandra Żelazińska

Wsparcie merytoryczne:
Marek Czerniak
dr inż. Jakub Marszałkowski
Jakub Wójcik

Autorki i autorzy:
Michał Amielańczyk, Marcin Borkowski, Maria Borys-Piątkowska, Grzegorz Burtan, Aleksandra Cwalina, Marek Czerniak, Marzena Falkowska, Marta Fijak, Michał Gołkowski, Paweł Hekman, dr Bartłomiej Kluska, Hanna Marszałkowska, dr inż. Jakub Marszałkowski, Jakub Mirowski, dr Aleksandra Mochocka, dr Agnieszka Mulak, Aleksandra Olszar, Joanna Pamięta-Borkowska, dr Paweł Schreiber, Barnaba Siegel, Olaf Szewczyk, Ewa Maria Szczepanowska, Agnieszka Szóstak, Witold Tłuchowski, Michał R. Wiśniewski, Michał Walkiewicz, Mateusz Witczak

Specjalne podziękowania:
dr Marcin Krassowski, Olga Matej
Hanna Marszałkowska, Agnieszka Wołoszyn

Okładka:
Olena Oberemok

ISBN 978-83-958502-4-0

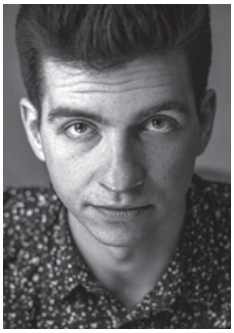
Wydawcą magazynu oraz portalu PolskiGamedev.pl jest Fundacja Indie Games Polska.

FUNDACJA INDIE GAMES POLSKA

Fundacja Indie Games Polska
KRS 0000584099
ul. Marszałkowska 87/5
00-683 Warszawa

kontakt: info@igp.org.pl

Artyści, nie „developerzy"



Utarło się, by tytułować polskich twórców gier „developerami", a gamedev wpychać do jednej przegródki z branżą IT. Mam jednak nadzieję – a wręcz pewność – że gościnie i goście, których zaprosiliśmy na łamy drugiego wydania „PolskiGamedev.pl", zadadzą kłam tak bzdurnym stereotypom.

Bo, owszem, gry są kołem zamachowym polskiej gospodarki, elementem soft power, narzędziem popularyzacji nauki, instrumentem aktywizacji seniorów i pokazem technicznej maestrii. Przede wszystkim jednak – o czym wspominamy zdecydowanie za rzadko – stanowią pełnoprawną dziedzinę sztuki. W dodatku taką, która trafia do odbiorców z całego świata; jak żadne inne medium przekraczając narodowe granice.

Napawa mnie dumą, że ich twórczynie i twórcy bezbłędnie zdali w minionych miesiącach egzamin z solidarności. Gdy przystępowaliśmy do prac nad naszym magazynem, świat znajdował się w zupełnie innym miejscu: „wojna" była słowem rodem ze scenariuszy filmowych, a Ukrainę kojarzyliśmy z serią przygodówek o Sherlocku Holmesie czy bestsellerowymi cyklami STALKER i Metro. Kiedy jednak w Kijowie zawyły syreny, polski gamedev natychmiast zorganizował zbiórki żywności i leków, przelał miliony zł na konta organizacji humanitarnych, ugościł i zorganizował miejsca pracy uchodźcom oraz wstrzymał sprzedaż na terenach Rosji i Białorusi.

Branża nie odwróciła wzroku od tragedii i nie bała się nazwać zła po imieniu, a dzięki jej inicjatywom ukraiński dramat przebił się do specjalistycznych mediów na całym świecie. To, być może, jej największe dotychczas dzieło.

Przyjemnej lektury!

Mateusz Witczak

spis treści

Branża na rozdrożu
"Polską specjalnością bez wątpienia jest wyszukiwanie nowych nisz i eksploatowanie ich, szczególnie na rynku PC. Wyzwania? Mocniejsze odnalezienie się na rynku konsolowym oraz w chmurze" - analizuje **Marek Czerniak** (Indie Games Polska, Atomic Wolf)

06

Cyfrowy wilk stepowy
„Literatura umiera, bo coraz rzadziej i z coraz większym trudem czytamy teksty dłuższe niż tweet czy dymek w komiksie. Co zatem ma nas kształtować? Gry?" – pyta **Olaf Szewczyk.**

20

O kurczakach i emergentnej narracji
„Głęboko wierzę, że wciąż poznajemy siłę narracyjną gier wideo. Emergencja pozwala nam snuć głęboko osobiste historie, które mogą w unikalny sposób opowiadać o rzeczach ważnych dla odbiorców" – konstatuje **Marta Fijak.**

30

Dobra rozgrywka jest popowa
„Łatwiej nam dotrzeć do masowej publiczności, bo gameplay był, jest i będzie uniwersalny" – tłumaczą **Jan Rosner** i **Bartosz Sztybor** z CD Projekt Red.

46

Planszówki, czyli budowanie marki
„Sukces osiągniemy, gdy odbiorcy gier wideo pochwalą nas za wierność przekładu, a odbiorcy planszówek – za dobrą mechanikę" – mówi **Jakub Wiśniewski**, współautor planszowych adaptacji Frostpunka i Dying Lighta.

50

70

Kaskaderka polega na umieraniu
„W pracy często wykorzystujemy doświadczenie z kina, ale motion capture pozwala osiągnąć efekty, o które na planie filmowym byłoby bardzo trudno" – wyjaśnia kaskader **Eric Jacobus**.

74

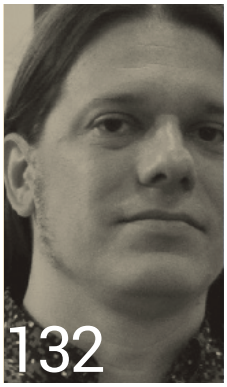
Znamy się ze słyszenia
„W Niemczech czy we Francji niezapewnienie produkcji dubbingu to dla graczy afront. U nas zaczyna być podobnie" – twierdzą **Kuba Sikora** i **Bartosz Lewandowski** (Roboto Global, Roboto Sound).

80

Ocalić od zapomnienia
„Czarnobylska Strefa Wykluczenia stała się strefą wymiany ognia. Kto wie, czy pamięć o niej nie przetrwa wyłącznie w linijkach kodu" – pisze **Jakub Mirowski**.

84

Robbo. Legenda
„Robbo przekonał polskich graczy, że powinni kupować oryginalne gry, a twórców gier, że warto pisać i wydawać z myślą o krajowym odbiorcy" – wspomina z nostalgią dr **Bartłomiej Kluska**.


132

RAPORT
Analizy jak sprzedają się polskie gry, jak radzą sobie nasze zapowiedzi i premiery oraz jakie wzrosty (albo spowolnienie) notuje nasza branża prezentuje dr inż. **Jakub Marszałkowski** (Indie Game Polska, Game Industry Conference, Politechnika Poznańska)

6-33 KULTURA

Branża na rozdrożu 6
Nowego Wiedźmina nie będzie. 12
Choć to szaleństwo, jest w nim metoda. 16
Cyfrowy wilk stepowy 20
Intertekstualność, alegacja wielkanocne jajka. 24
Olga Tokarczuk wchodzi do gry 28
O kurczakach i emergentnej narracji 30

34-45 DYPLOMACJA

Czysty wymysł po polsku. 34
Bezsenność w (związku z) Seattle. 36
Jak powstała nerdowska utopia. 42
Rzuć wszystko i przyjeżdżaj do Polski! 44

46-69 GOSPODARKA

Dobra rozgrywka jest popowa 46
Planszówki, czyli budowanie marki 50
Tanio skóry niesprzedamy. 54
Top wtop 62
To maraton, nie sprint. 56

70-89 TECHNOLOGIA

Kaskaderka polega na umieraniu. 70
Znamy się ze słyszenia. 74
Dlaczego konie są głupie? 78
Ocalić od zapomnienia 80
Moda na moda 84

90-115 EDUKACJA

Lekcja praktyki 90
Naukowość i grywalność. 96
Musimy przekroczyć barierę wieku 100
Fireball dla rozwoju osobistego 102
Niepełnogrywalność 108
Pełne spektrum gier 112
Szkoła jammowania 114

116-131 RETRO

„Cyfrowe" nie znaczy „nieśmiertelne". 116
Bardzo niekreatywne narzędzie 122
Robbo. Legenda 126

132-141 RAPORT

Jak sprzedają się (polskie) gry? 132
Polska mistrzem... czego? 138
Trzy wykresy spowolnienia. 140

FELIETONY

Miodność sto procent. 27
Dajcie mi pieniądze z góry 62
Lockdown jak soczewka 99
Wszystkie ręce na pokład 107
Narracja (nie tylko) fabułą stoi 125
Niewydarzenie! 131
Nie jesteśmy robotami 142

MAREK CZERNIAK

Branża na rozdrożu

Polską specjalnością bez wątpienia jest wyszukiwanie nowych nisz i eksploatowanie ich. Wyzwania? Mocniejsze odnalezienie się na rynku konsolowym oraz w chmurze.

Zbudowaliśmy nasz współczesny gamedev w oparciu o rynek gier na PC. I choć od kilku lat liczba gier konsolowych (czy, ściślej mówiąc, portów gier wydanych wcześniej na komputery) wciąż rośnie, to stary, poczciwy pecet wciąż rządzi. Nic w tym dziwnego, rynek gier przeznaczonych na komputery osobiste był zawsze najbardziej otwarty i dostępny nawet dla początkujących twórców. Świat konsolowy oswajamy, jednak dużo wolniej, za to nie za wiele zostało w naszej branży z wielkiej rewolucji mobilnej, która przetoczyła się przez światową branżę dziesięć lat temu, czy niedoszłej wielkiej zmiany, jaką miało wywołać pojawienie się nowej generacji urządzeń VR.

W tym miejscu warto podać dokładne dane dotyczące wartości poszczególnych segmentów światowego rynku gier wideo. Problem w tym, że takich aktualnych liczb nie ma. Co jakiś czas wydawcy chwalą się w social mediach kolejnymi osiągnięciami, ładnymi liczbami, rekordowymi wynikami swojej nowej gry. Percepcja graczy może być więc taka, że danych o wynikach finansowych gier jest sporo.

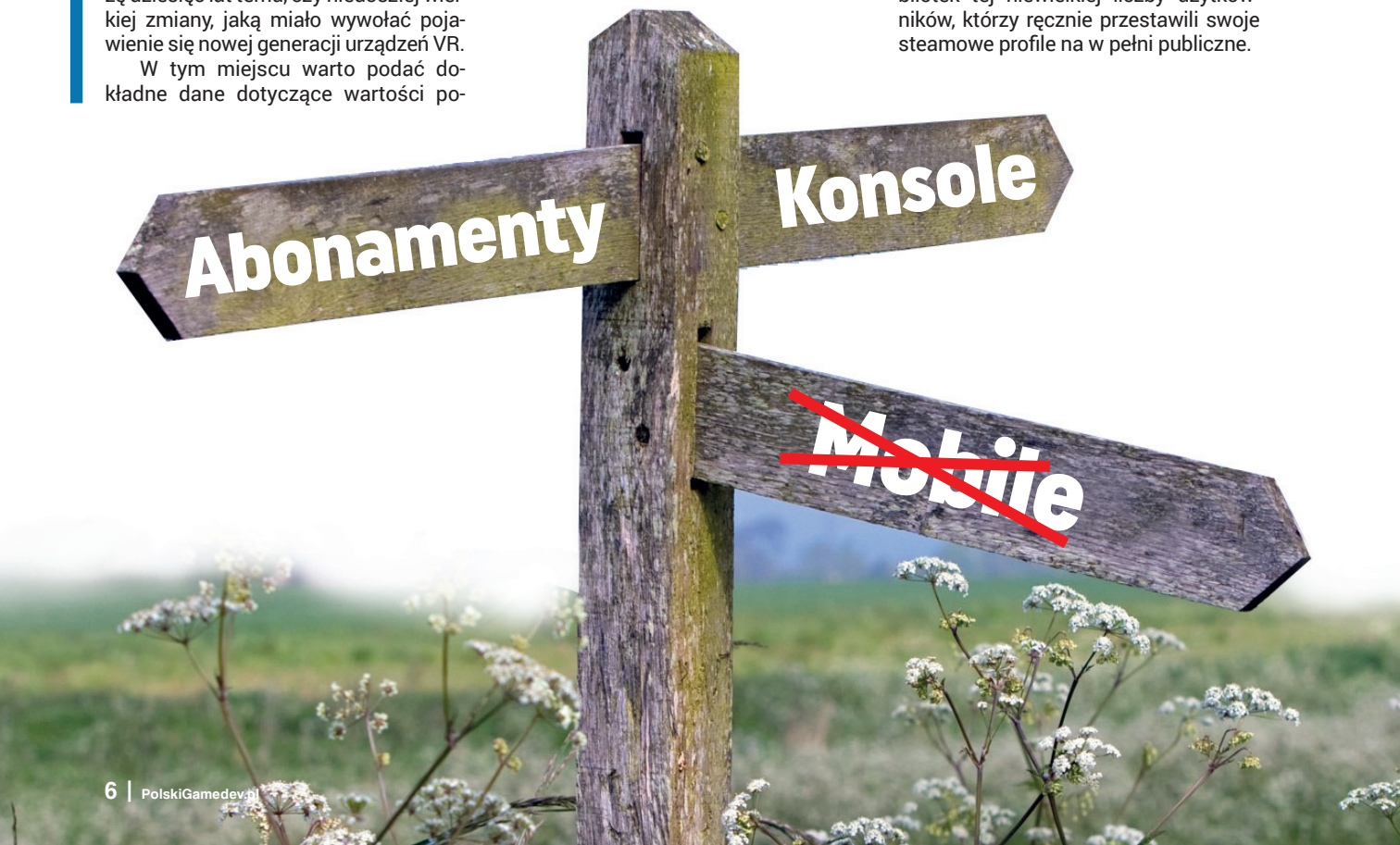
→ NIC BARDZIEJ MYLNEGO

Żaden istotny sklep nie udostępnia informacji o liczbie sprzedanych kopii gier. Co więcej, większość standardowych umów dystrybucyjnych zawiera klauzule zabraniające lub przynajmniej ograniczające możliwość publicznego chwalenia się takimi informacjami. Jedno z niewielu źródeł twardych danych pozostają raporty giełdowe wydawców, którzy są spółkami giełdowymi, ale nawet tam informacje są często rozmyte i mało szczegółowe.

Do dzielenia się danymi z pierwszych dni po debiucie przyzwyczaiła nas giełdowa grupa PlayWay. Nie jest to jednak na świecie standard. Zaryzykowałabym tezę, że polska branża, m.in. jako skutek uboczny dużej liczby spółek notowanych na giełdzie i związanej z tym szerokiej społeczności analityków i komentatorów, jest wyjątkowo dobrze zbadana i policzona.

Globalnie smutna prawda jest taka, że bardzo mało wiemy o wynikach finansowych przytłaczającej większości gier, a więc nie mamy pełnego obrazu rynku.

Często przywoływane w takich okolicznościach serwisy pokroju SteamSpya działają na bardzo dużych przybliżeniach, próbując wyciągnąć daleko idące wnioski z liczby recenzji użytkowników danej gry na platformie Steam, liczby osób grających w nie jednocześnie (tzw. peaki) lub zawartości bibliotek tej niewielkiej liczby użytkowników, którzy ręcznie przestawili swoje steamowe profile na w pełni publiczne.



Skoro nie ma twardych, bieżących danych, musimy zadowolić się tym, co dostarczają analitycy. Według nich już 38% ludzkości to gracze, wartość rynku gier wideo jest większa niż filmowego i muzycznego razem wziętych. Zdaniem analityków z banku inwestycyjnego Morgan Stanley oraz Newzoo wartość rynku w skali świata wyniosła w 2021 r. już 175,8 mld dol. Do 2024 r. wzrośnie do ok. 218,7 mld dol., a w 2027 r. do nawet 339,95 mld. Ważny jest podział tego tortu na platformy sprzętowe. Według tych samych analityków ok. 45% wartości stanowią gry przeznaczone na telefony, 28% – na konsole stacjonarne, a zaledwie 19% to te na komputery PC.

Patrząc na takie dane, można dojść do wniosku, że skupiając naszą branżę na pecetach, z wyboru gramy w trochę niższej lidze. Jest to jednak dużo bardziej skomplikowane.

→ NASZA SPECJALIZACJA – PC

Gracz pecetowy to dość specyficzny klient. Jest najbardziej zaangażowany, gotów szukać nowych gier, wykazać inicjatywę, włączyć się w społeczność skupioną wokół jakiegoś gatunku lub konkretnego tytułu.

Co istotne, można go pozyskać jeszcze na długo przed premierą, co wspomagają mechanizmy sklepu Steam. Kartę produktu, czyli stronę gry w sklepie, można opublikować, mając przygotowanych tylko kilka screenów i opis przyszłej produkcji. Buildów do weryfikacji, że gra faktycznie powstaje, platforma wymaga tylko od tych, którzy już w przeszłości jakoś podpadli. Mając sklepową stronę, można zacząć zbierać chętnych poprzez namawianie ich na dodawanie produkcji do swoich list życzeń (słynne wishlisty!). I co najważniejsze: budować społeczność (z ang. community). To z niej pochodzić będą pierwsi klienci, którzy kupią grę w chwili premiery i przekonają w ten sposób algorytmy sklepowe Steama, że warto zapewnić produkcji więcej widoczności na platformie, bo istnieją ludzie zainteresowani jej zakupem.

Klient pecetowy jest też najbardziej otwarty na eksperymenty, szuka nowych przeżyć w zróżnicowanych gatunkach gier. Przy nim gracz konsolowy jest dużo bardziej kapryśny. Na konsolach eksperymenty sprzedają się z reguły znacznie rzadziej. Do odbiorcy masowego muszą trafiać gry o najwyższym poziomie jakości produkcji, świetnie zaprojektowane do grania za pomocą pada i dostosowane do gracza znacznie mniej cierpliwego. Trudniej tu też zbudować społeczność. Kartę produktu można uruchomić dopiero po przejściu certyfikacji builda (czyli technicznej weryfikacji przez dystrybutora gotowej gry), a więc właściwie dopiero na chwilę przed premierą.

Aby więc skutecznie odnaleźć się na rynku konsolowym, trzeba mieć albo grę, która już jest znana (np. z rynku pecetowego), silnie rozpoznawalną markę, albo wielki budżet na dużą, zasięgową kampanię promocyjną. Niestety, to właśnie braki w budżetach są dziś największym problemem polskiej branży. Pewne – tylne – drzwi do tego rynku otwiera przed twórcami szansa na umieszczenie gry w systemach abonamentowych typu Xbox Game Pass, ale o tym za chwilę.

Wracając jeszcze do rynku PC, który choć jest teoretycznie otwarty, to od lat niepodzielnie rządzi nim jedna firma i jedna platforma dystrybucyjna. Wspomniane już wcześniej Steam i Valve. Prześcigają one o lata świetlne Epic Games Store'a czy GOG-a. Od łaski i niełaski Valve zależy więc zdecydowana większość dochodu polskiej branży producentów gier wideo.

To, co oferuje developerom platforma Steam, jest za to w pełni wykorzystywane przez rodzimych twórców. Polacy osiągnęli wręcz mistrzostwo w wykorzystywaniu funkcjonalności platformy, aż po regulaminowe granice lub tuż za nie. To w sklepie Valve budowane są społeczności, wishlisty, nieustannie trwają „testy rynkowe" – jak wydawcy ładnie nazywają publikacje stron gier, które jeszcze nie weszły w etap właściwej produkcji. W efekcie to tutaj wyszukiwane i odnajdywane są kolejne nisze, grupy graczy spragnionych nowych produkcji w swoich ukochanych gatunkach, czasem zaniedbanych przez mainstream.

Mainstreamowe gry AAA to te, o których słyszymy najwięcej i które świecą najjaśniej, jest to jednak rynek, w który celuje zaledwie kilka rodzimych firm. Prawdziwą specjalnością polskiej branży (pamiętając, że mamy w kraju ponad pół tysiąca studiów) jest produkcja gier stosunkowo niszowych. Nasz gamedev osiągnął sporo, właściwie na nowo definiując gatunek symulatorów, podłapując mody na retroshootery czy city buildery.

POLSKIE SPECJALNOŚCI: AAA

AAA, CZYLI GRY O NAJWYŻSZYM POZIOMIE JAKOŚCI I BUDŻECIE. GROWE ODPOWIEDNIKI KINOWYCH BLOCKBUSTERÓW. POLSKA BRANŻA MA PRZYNAJMNIEJ KILKA STUDIÓW, KTÓRYCH PRODUKCJE WPROST REPREZENTUJĄ LUB ASPIRUJĄ DO TEGO BARDZO WYMAGAJĄCEGO SEGMENTU RYNKU. TRZEBA JEDNAK PAMIĘTAĆ, ŻE CZAS PRODUKCJI GRY AAA WYNOSI WIELE LAT, WIĘC NIE MOŻEMY SIĘ NIMI CIESZYĆ ZA CZĘSTO.

→ **Cyberpunk 2077 / CD Projekt**

→ **Dying Light 2 Stay Human / Techland**

→ **Outriders / People Can Fly**

Podejście Polaków pozwala produkować gry taniej i ograniczać ryzyko, które oczywiście wciąż istnieje, choćby ze względu na zmiany trendów rynkowych czy nadpodaż produkcji w danej niszy.

W naszych warunkach zazwyczaj dopiero gry, które odnalazły się na rynku pecetowym, zbudowały solidną bazę graczy i choć minimalną rozpoznawalność, są portowane i wydawane na rynku konsolowym.

Oczywiście są od tego wyjątki, jak choćby wspomniane produkcje AAA lub aspirujące do tego miana. Te od razu muszą podbić wszystkie możliwe segmenty rynku. Bywa, że prosto na konsole trafiają też mniejsze gry od większych i bogatszych wydawców, którzy są pewni jakości swojego produktu i mają środki na wystarczające kampanie promocyjne.

POLSKIE SPECJALNOŚCI:
SYMULATORY

POLSCY TWÓRCY UDOWODNILI, ŻE SYMULOWAĆ MOŻNA WŁAŚCIWIE WSZYSTKO. CHOĆ NIEKTÓRZY TWIERDZĄ, ŻE TA NISZA POWOLI SIĘ WYCZERPUJE, POZYCJA PRZYNAJMNIEJ NIEKTÓRYCH SERII WYDAJE SIĘ JUŻ UGRUNTOWANA.

→ **Car Mechanic Simulator**
Red Dot Games & PlayWay

→ **House Flipper**
Empyrean & Frozen District

→ **Cooking Simulator / Big Cheese Studio**

→ KIERUNEK: KONSOLE!

Zwiększenie obecności na rynku gier konsolowych to naturalny kierunek rozwoju i wyzwanie dla polskiej branży. Aby się to jednak wydarzyło, musimy dorobić się albo znacznie większej liczby znanych marek albo, co mimo wszystko bardziej prawdopodobne, znaleźć sposób na dopływ gotowego na większe ryzyka kapitału, który pozwoli podjąć rywalizację na trudniejszych rynkach.

Co prawda już teraz polscy twórcy starają się odważnie walczyć na Switchu, który tuż po premierze (dzięki małej ofercie gier i niskim zainteresowaniu największych wydawców AAA) okazał się czasowo małym rajem dla twórców niezależnych… Niestety dziś Nintendo eShop pęka już w szwach, przez co podlega tym samym regułom, ograniczeniom i problemom co pozostałe platformy konsolowej dystrybucji.

→ CZAS NA ABONAMENT?

W zakresie sprzedaży i produkcji branża zawsze zmierzała do innowacji, cały czas poszukując zmian rynkowego paradygmatu. Szczególnie zdeterminowani do poszukiwań zawsze byli ci, którzy w danym momencie radzili sobie słabiej. Gdy wiele lat temu Nintendo nie mogło już sprostać konkurencji ze strony Sony i rywalizować na najlepsze, najdroższe gry, spróbowało poszukać innej drogi dla swoich platform. Kolejne ich konsole były najsłabsze technologicznie na rynku (co na lata odcięło od nich większość wydawców gier AAA), za to oferowały coś oryginalnego: Wii z kontrolerami ruchowymi (wielki sukces), tablet-pad w WiiU (wielka porażka), hybryda konsoli stacjonarnej i przenośnej – Switch (znów wielki sukces).

Gdy Microsoft w poprzedniej generacji przegrał już na starcie wyścig z Sony, ekipa Xboxa nie ruszyła może w kierunku nowych, udziwnionych platform sprzętowych, ale zaczęła eksperymentować z metodami dystrybucji.

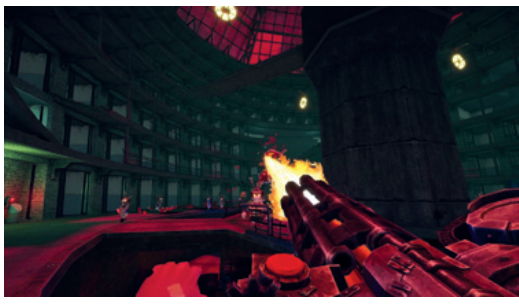
W takich warunkach narodził się Xbox Game Pass. Usługa abonamentowa, w której za miesięczną opłatę gracze otrzymują dostęp do bazy ponad setki wysokiej jakości tytułów. W ślad za Xboxem poszły PlayStation czy Amazon z nowymi usługami

POLSKIE SPECJALNOŚCI:
RETRO-SHOOTERY

MODA NA RETRO CZASEM ZANIKA, ALE TYLKO PO TO, ABY POTEM UDERZYĆ ZE ZDWOJONĄ SIŁĄ. DZIESIĘĆ LAT TEMU PRZEŻYWALIŚMY ZALEW PLATFORMÓWEK 2D WZOROWANYCH NA TYCH Z EPOKI 8-BITOWCÓW. PO NICH PRZYSZŁA MODA NA FPS-Y NAWIĄZUJĄCE DO PIERWSZEJ FALI GIER TEGO GATUNKU.

→ **Forgive Me Father / Byte Barrel**

→ **Project Warlock / Buckshot Software**



→ **POSTAL: Brain Damaged / Hyperstrange**

abonamentowymi. Wszyscy oni potrzebują do swoich usług wciąż nowych wysokojakościowych gier. Co istotne, nie muszą być one na starcie znane, bo platformy te ogniskują dość uwagi graczy z całego świata, aby samodzielnie je wypromować.

Bez wątpienia systemy abonamentowe to dziś najlepszy sposób, aby „na skróty" wejść zauważonym na rynek konsolowy. Zwłaszcza że za czasową obecność gry w usłudze developerzy dostają zazwyczaj całkiem dobre stawki.

→ MOBILE IS DEAD?

Kto pamięta tę wyjątkową atmosferę sprzed dziesięciu lat? Mobile zmieniał wszystko, w tym rynek gier. Na ekrany telefonów i tabletów trafiały mobilne odsłony popularnych serii AAA. Z głębokiego snu budzili się dawni, legendarni twórcy. Odradzały się zapomniane gatunki gier. Recenzje gier mobilnych trafiały do magazynów dla zaangażowanych graczy...

Nie za wiele z tego zostało. Tzw. hardkorowy gracz nie zadomowił się w świecie gier mobilnych na stałe, a platformy zostały opanowanie przez gry-usługi, działające w modelu F2P oraz ekstremalnie proste gry adresowane do casualowych odbiorców, zarabiające na wyświetlaniu reklam.

Przez chwilę wydawało się, że zmianę i powrót do większych produkcji w modelu premium (czyli gier bez mikrotransakcji i reklam) przyniesie wprowadzenie systemów abonamentowych takich jak Apple Arcade. Szybko jednak okazało się, że hardkorowych graczy to nie przekonało, a nawet firma z nadgryzionym jabłkiem w logo zaczęła dokładniej liczyć czas spędzany przez użytkowników w oferowanych w ten sposób produkcjach. Zaczęła, co oczywiste, stawiając mocniej na gry-usługi, czyli produkcje, które nigdy się nie kończą, uzależniają i zachęcają do dalszego opłacania miesięcznego abonamentu.

Mimo że wciąż mamy na naszym rynku kilka firm, które odnajdują się w świecie mobilnym, to daleko temu do realizacji nadziei sprzed dekady.

Nie mamy też wielu silnych gier free2play na mobile'a. Zdobycie graczy na tym rynku wymaga wręcz niewyobrażalnych środków na akwizycję, czyli pozyskanie użytkowników. Tych w polskiej branży zazwyczaj brakuje.

Ostatnia spektakularna polska próba wejścia na rynek gier mobilnych to ta podjęta przez CD Projekt z Wiedźminem: Pogromcą Potworów. Grę, mocno wzorowaną na popularnym Pokémon Go, oparto na geolokalizacji i rzeczywistości rozszerzonej. Na początku grudnia spółka zakomunikowała, że rezygnuje z projektu, a zespół przy nim pracujący zasili głównie projekty CD Projektu.

→ VR – REWOLUCJA, KTÓRA NIE NADESZŁA

Biografowie Marka Zuckerberga, szefa Facebooka, wskazywali, że po porażkach związanych z przespaną rewolucją mobilną (którą FB nawet próbował nadrobić, wprowadzając na rynek własny telefon) i kryptowalutą (ktoś jeszcze pamięta Libre?) prezes społecznościowego giganta zrobi wszystko, aby w pełni zapanować nad kolejną zmianą paradygmatu w dziedzinie komunikacji międzyludzkiej. Bycie sprawcą, kierowanie podmiotem, który kontroluje taką zmianę, dałoby mu nie tylko okazję do zarobienia największych pieniędzy, jakie można zarobić w świecie technologii, ale i przejście do historii jako postaci sięgającej formatem jego idoli: Steve'a Jobsa i Billa Gatesa.

Szef FB uznał, że tym czymś może być VR. Najpierw kupił raczkujący start-up VR Oculus, a całkiem niedawno zmienił nazwę swojej spółki na Meta. I choć zapowiadana przez niego nowa rzeczywistość w dziedzinie komunikacji pod nazwą Metaverse oznacza nie tylko VR, to z nim jest silnie kojarzona.

Dostarczanie nowych wersji sprzętowych gogli do wirtualnej rzeczywistości powierzono ośrodkowi badawczemu Oculusa w Seattle. To właśnie tam w ostatnich latach powstają kolejne wersje urządzeń Oculus Quest. To ta platforma dziś króluje na rynku VR i zapewnia największe dochody twórcom gier VR (dla polskich twórców sklep z aplikacjami dla Questa to ok. 80–90 proc. dochodu z całego rynku VR).

Zanim to jednak nastąpiło, mieliśmy kilka lat wyścigu zbrojeń wśród firm sprzętowych. Na rynku pojawiły się też setki gier, również od czołowych światowych wydawców, z czego prawie żadna... nie zarabiała. (Co ciekawe, jednym z wyjątków, który już wtedy przebił się do globalnej świadomości, była polska produkcja Superhot VR).

Po tamtym okresie niewiele jednak zostało, a rynek bezwzględnie zmierza do uporządkowania. Dziś poza wspomnianym Oculusem o uwagę graczy realnie walczy jeszcze zestaw Index od Valve oraz PlayStation VR od Sony, który ma nawet pod koniec lutego doczekać się nowej wersji. Z tej grupy jednak

POLSKIE SPECJALNOŚCI:
HORRORY

BYŁ TAKI CZAS, KIEDY WIELKĄ POPULARNOŚCIĄ CIESZYŁY SIĘ PRZYGODÓWKI, KTÓRYCH JEDYNYMI MECHANIKAMI BYŁY ZWIEDZANIE LOKACJI I ZBIERANIE PRZEDMIOTÓW. CZAS WALKING SIMULATORÓW NA RYNKU JUŻ RACZEJ MINĄŁ, JEDNAK PO DODANIU DUŻEJ ILOŚCI MROKU ZYSKALIŚMY HORRORY, KTÓRE W OSTATNICH LATACH PORADZIŁY SOBIE CO NAJMNIEJ PRZYZWOICIE.

→ **Layer of Fears / Bloober Team**

→ **Lust for Darkness / Movie Games Lunarium**

→ **The Beast Inside / Illusion Ray**

tylko Oculus Quest jest samodzielnym zestawem, niewymagającym podłączenia do silnego komputera czy konsoli.

Z opracowywania gier VR-owych w ostatnich latach zrezygnowało wiele firm. Mniejsza konkurencja doprowadziła do polepszenia sytuacji tych, którzy pozostali w tej niszy.

POLSKIE SPECJALNOŚCI:
CITY BUILDERY

CITY BUILDERY TO OBECNIE BARDZO DOBRZE RADZĄCA SOBIE NISZA NA PLATFORMIE STEAM. GDYBY KTOŚ JEDNAK CHCIAŁ DZIŚ ZACZYNAĆ PRACĘ NAD TAKĄ GRĄ, NIECH SPRÓBUJE ZGADNĄĆ, CZY NADAL TAK BĘDZIE ZA KILKA LAT, GDY JUŻ UKOŃCZY SWOJE DZIEŁO.

→ **Timberborn / Mechanistry**

→ **Against the Storm / Eremite Games**

→ **Frostpunk / 11 bit studios**

Być może kluczowe okazało się uporządkowanie kanałów dystrybucji. Tak jak sklep z aplikacjami dla Oculus Rifta był jednym wielkim „śmietnikiem", tak ten z aplikacjami dla Oculusa Questa jest ściśle moderowany przez ekipę z Meta, a sama możliwość umieszczenia w nim swojej gry jest już wyróżnieniem dla developera.

W polskiej branży z niszą VR pozostaje ściśle związanych kilkanaście podmiotów. Niewiele jest jednak produkcji od początku projektowanych i wydawanych tylko jako gry VR-owe. Znacznie więcej podąża taką drogą jak te konsolowe, czyli najpierw normalna premiera PC, a dopiero później port dla rozszerzonej rzeczywistości.

Problemem nadal wydaje się wielkość tego rynku. Choć można wierzyć, że Mark Zuckerberg nie odpuści i zrobi wiele dla popularyzacji VR, na dziś wydaje się, że szklany sufit dla tego typu gier jest zawieszony na wysokości kilkudziesięciu tysięcy sztuk. A sprzedaż może stać się jeszcze trudniejsza, jeśli do tej niszy postanowi wrócić więcej wydawców.

Historie takie jak ta Superhot VR trudno będzie powtórzyć, a jeśli nawet się uda, to będzie to „złoty strzał", a nie rynkowa rzeczywistość.

→ POZBĄDŹMY SIĘ NIEPOTRZEBNEGO SPRZĘTU!

Prawdziwa rewolucja dla branży gier może jednak nadejść nie w związku z wprowadzeniem jakiegoś nowego sprzętu, ale dzięki sprzętów wyeliminowaniu.

Większość z nas pozbyła się już z domu odtwarzaczy DVD, a filmy oglądamy na platformach streamingowych w rodzaju Netflixa. To samo może kiedyś spotkać konsole. Gry mogą być dostarczane na nasz telewizor wprost z chmury za pośrednictwem internetu i aplikacji zainstalowanej na urządzeniu.

Oczekiwania wobec nowego sposobu dystrybucji są wielkie. Zwłaszcza jeśli chodzi o streaming połączony z usługą abonamentową.

Już dziś wielu producentów telewizorów dostarcza je z domyślnie zainstalowaną aplikacją Xbox Game Pass oraz trzema miesiącami dostępu do usługi gratis. A Xbox nie jest jedyny. Tanio skóry w wyścigu o chmurę nie sprzeda ani Sony, ani tym bardziej Amazon.

Aby zestaw był pełny, brakuje jeszcze, aby w pudełku z nowym telewizorem poza pilotem znalazł się też jakiś pad. Czy spowoduje to, że wiele nowych osób z samej ciekawości uruchomi aplikacje i sprawdzi, czy gry są też dla nich?

Są podstawy, aby wierzyć, że może to być skuteczny sposób na dotarcie do klientów, którzy nie uważają się za graczy, nie inwestują w sprzęt do grania typu wydajny komputer czy konsola, a nawet nie wyrażają obecnie specjalnego zainteresowania grami.

Na końcu jest tu wielkie marzenie dotarcia do potężnej grupy, która obecnie ogranicza się do gry „w kulki" w czasie podróży tramwajem do pracy, a po tym czasie jest przez branżę „gubiona".

Czy stąd będą pochodziły kolejne miliony nowych graczy? Trudno dziś oczywiście wyrokować. Jeśli jednak się uda, to z pewnością pociągnie za sobą zmiany w całej branży. Taki klient może wymagać inaczej zaprojektowanych gier. Będzie chciał nie tylko produkcji najwyższej jakości, ale też bardziej filmowych, łatwiejszych w obsłudze, aby stanowiły silniejszą konkurencję dla zainstalowanej na tym samym urządzeniu aplikacji Netflix.

Czy polska branża jest gotowa na takie zmiany? Nawet jeśli nie, to pozostaną gracze pecetowi, z których wielu oczekuje gier niszowych, skomplikowanych, nawet takich, do których instrukcja obsługi ma objętość książki kucharskiej. Dla wielu mniejszych studiów jeszcze bardzo długo mogą to być wystarczająco duże grupy. Jeśli jednak chcemy zagrać w wyższej lidze i pójść po wysokie stawki, to cóż, najciekawsze przed nami! □

Dokładny raport wraz ze statystykami dotyczącymi kondycji polskiej branży znajduje się na ostatnich stronach naszego magazynu. Zapraszamy do lektury od s. 132.

O AUTORZE

Marek Czerniak

Jeden z z założycielio oraz przeweodniczący Rady Fundacji Indie Games Polska, creative director w warszawskim studiu Atomic Wolf.

LOREM IPSUM

Tu miała być reklama naszej agencji, ale byliśmy zajęci promocją Twojej gry.

better
GAMING AGENCY

www.bettergamingpro.pl

JOANNA PAMIĘTA-BORKOWSKA & MATEUSZ WITCZAK

Nowego Wiedźmina nie będzie

Kolejna spółka zapowiada kolejną grę na podstawie kolejnej książki kolejnego pisarza!

Sundog przenosi na monitory „Annę In w grobowcach świata" Olgi Tokarczuk. Starward Industries adaptuje „Niezwyciężonego" Stanisława Lema. The Dust wzięło się za cykl inkwizytorski Jacka Piekary. Pyramid Games zapowiedziało grę inspirowaną „CEO Slayerem" Marcina Przybyłka. Nova-Tek współpracuje z Michałem Gołkowskim przy grywalnym „SibirPunku". Nolensum chce nas skusić interaktywnym przekładem twórczości Jacka Dukaja.

→ GRY PROMUJĄ KSIĄŻKI, A NIE NA ODWRÓT

Współpraca na linii literatura-gamedev staje się codziennością, jednak najwięcej mogą na niej ugrać nie twórcy gier, ale pisarze. Jak przyznaje w rozmowie z „PolskiGamedev.pl" Michał Gołkowski (Komornik: Nieskruszony, Sylen Studio): – *Mogę otwartym tekstem powiedzieć, że jestem totalną dziewicą, jeśli chodzi o rynki zagraniczne. Prowadzimy rozmowy z pewnym wydawnictwem , ale globalnie moja twórczość nie jest assetem, bo o Gołkowskim nikt poza Polską nie słyszał.* Wtóruje mu Marcin Przybyłek (Gamedec, Anshar Studios): – *Ze mną jest podobnie. Moje książki zostały przełożone na język czeski… i to wszystko. Atutem absolutnie nie była znajomość mojej twórczości na świecie, bo ona na świecie nie jest znana w ogóle.* Tymczasem dzięki premierze Gamedeca dwie powieści Przybyłka ukazały się po angielsku jako e-booki na Amazonie.

– *Kazus Andrzeja Sapkowskiego udowadnia, że to raczej gra pociągnie za sobą książki, a nie na odwrót* – kontynuuje nasz rozmówca. – *Sapkowski, mimo fantastycznego materiału i popularności w kraju, nie odniósł przecież globalnego sukcesu, dopóki nie ukazała się trylogia CD Projektu.* Faktycznie, „Last Wish: Introducing the Witcher", czyli anglojęzyczna wersja „Ostatniego życzenia", była dostępna na rynku od 2007 r., jednak dopiero w 2015, dzięki premierze Dzikiego Gonu, wdarła się na listę bestsellerów „New York Timesa".

Choć pisarzowi zdarzało się wypowiadać o naszym medium z rezerwą, to właśnie ono otworzyło Białemu Wilkowi drogę do masowej wyobraźni – zwraca uwagę Marcin Zwierzchowski („Polityka", dawniej: jedno z najważniejszych piór „Nowej Fantastyki"). Jak pisze na swojej stronie: „Skala sukcesu Sapkowskiego była różna zależnie od kraju. Śmiało można uznać, że podbił Czechy, Słowację, Rosję i Hiszpanię (…) Z kolei w Niem-

czech Geralt początkowo niespecjalnie się spodobał i w zdobyciu popularności pomogła dopiero gra – wprawdzie zbiory opowiadań „Ostatnie życzenie" i „Miecz przeznaczenia" wydano w 1998 r., ale pierwsza wiedźmińska powieść „Krew elfów" do naszych zachodnich sąsiadów trafiła rok po ukazaniu się gry. Również Francuzów najprawdopodobniej zmotywował sukces produkcji CD Projekt – pierwszą książkę z Geraltem wydali już w 2003 r., następnie jednak na pięć lat zapadła cisza i dopiero w 2008 r. ruszyli z pozostałymi przekładami".

→ ODPŁYW CZYTELNIKÓW

Na ogół polska popkultura jest na Zachodzie ciekawostką; trudno znaleźć Amerykanina, który nuciłby „Szklanki" Young Leosi, zaczytywał się w kryminałach Remigiusza Mroza albo z wypiekami wyczekiwał premiery nowego filmu Wojtka Smarzowskiego. Jest jednak jeden istotny wyjątek; autorzy raportu „The Game Industry of Poland 2021" dowodzą, że 96% przychodów polskiego gamedevu pochodzi z eksportu (to zresztą niebagatelne kwoty: w 2020 r. wpływy krajowej branży sięgnęły rekordowych 4,5 mld zł!). Mimo braku istotnego wsparcia ze strony instytucji publicznych kultura cyfrowa trafia do odbiorcy w Nowym Jorku, Berlinie i Paryżu. Nie dziwi więc, że stale rosną liczby zatrudnionych w gamedevie pracowników (2019: 10 tys., 2020: 12 tys.), krajowych studiów i wydawców (2019: 440, 2020: 470) oraz premier (2019: 480, 2020: 600).

Z kolei rynek książki w Polsce tłuste lata wydaje się mieć za sobą. Według raportu Biblioteki Narodowej w ciągu ostatnich dwóch lat obserwujemy co prawda lekki wzrost czytelnictwa (w 2019 przynajmniej jedną książkę przeczytało 39% respondentów, rok później: 42%), ale na tym pozytywne wieści się kończą. W 2020 r. Polacy kupili ponad 100 mln książek, jednak prym wiodła na listach sprzedaży literatura niezbyt ambitna (Remigiusz Mróz, Blanka Lipińska, Katarzyna Nosowska), zagraniczna (Stephen King, Harlan Coben, Jo Nesbo) lub wymuszeni szkolnym obowiązkiem klasycy (Adam Mickiewicz, Henryk Sienkiewicz, Sofokles). Współczesna książka „wymyka się ograniczeniom gatunkowym, prostocie języka i oczekiwaniom masowego czytelnika (...) staje się (więc) coraz bardziej elitarna" – diagnozują autorzy badania. Optymizmem nie nastrajają także dane Polskiej Izby Książki, wedle której z kraju wyparowało 240 księgarń, a także kilku wydawców.

Ci ostatni mają – w myśl ustawy o obowiązkowych egzemplarzach bibliotecznych – obowiązek przesyłać swoje tytuły do Biblioteki Narodowej, która w innym raporcie („Ruch wydawniczy w liczbach") alarmuje, że rok 2020 cofnął nas pod względem liczby debiutów o dekadę! Na półkach pojawiło się wówczas raptem 30 tys. pozycji – o 16% mniej niż rok wcześniej; tak gwałtownego spadku nie odnotowaliśmy w całej historii III Rzeczpospolitej! To trend dostrzegalny także w Irlandii, Francji czy na Litwie, na który – konstatują badacze – pewien wpływ miała pandemia, skłaniając wydawców do odkładania premier i rezygnowania z dzieł debiutantów. Jednak nawet jeśli autorowi czy autorce uda się trafić na półki – przeciętne nakłady oscylują w granicach 2–2,5 tys. egzemplarzy.

Skoro zatem pisarzowi tak trudno przebić się na rynku lokalnym, to może powinien poszukać szczęścia za granicą? Sęk w tym, że o ile twórca gry może stosunkowo łatwo rozpowszechniać ją na całym świecie, literat ma zdecydowanie mniejsze pole manewru. Jak przyznaje Gołkowski: proces zainteresowania zagranicznego partnera jest niezwykle żmudny. Anglojęzyczni agenci potrzebują tekstu, z którym mogliby się zapoznać – trzeba więc zacząć od zlecenia tłumaczenia (co tanie nie jest), nie mając pewności, czy książka w ogóle zostanie przyjęta.

Trudno zaistnieć nawet autorowi, który jest już popularny na polskim poletku. Tymczasem dobrze zrobiona gra w uniwersum danej książki w teorii pozwoliłaby na budowę bazy fanów, którzy zgłaszaliby zapotrzebowanie na wydanie pozycji na rynku lokalnym. Nie dość, że wydawcy sami poszukiwaliby wówczas kontaktu z twórcą pierwowzoru, to jeszcze jego pozycja negocjacyjna stałaby się znacznie lepsza.

→ SAPKOWSKI SIĘ NIE POWTÓRZY

Historia spektakularnego sukcesu serii CD Projektu (65 mln sprzedanych egzemplarzy wszystkich trzech odsłon) pobudza wyobraźnię i apetyty rodzimych studiów. Zwłaszcza że w tym przypadku za grą poszedł serial na Netfliksie oraz moc innych inicjatyw (odsyłamy do artykułu „Dobra rozgrywka jest popowa").

Jednak zespoły, które biorą na tapet polską literaturę, powinny wziąć sobie do serca choćby publikację VG Insights na temat jednej z najgłośniejszych premier minionego roku („What made Valheim so popular?"). Pięcioosobowy zespół Iron Gate Studios, piszą autorzy artykułu, osiągnął sukces, bo obrał popularny gatunek i zaimplementował nośne dziś mechaniki, przed wczesnodostępnym debiutem odsiał bugi, ustalił właściwą cenę builda, zdecydował się na budzący nostalgię kierunek artystyczny, zabrał nas w epokę, która znów jest na topie (czego dowodem Assassins Creed: Valhalla, serial „Wikingowie" i niedawny dramat „The Northman"),

Marcin Sergiusz Przybyłek nie tylko stworzył książkowy cykl „Gamedec", ale i scenariusz gry na jego podstawie.

zawczasu uporał się z toksycznością, stworzył rozgrywkę atrakcyjną dla streamerów, sensownie zarządzał społecznością. A w dodatku wstrzelił się w idealne okno premierowe. Dziesięciomilionowy zbyt w ciągu raptem roku (!) to efekt wielu dobrych decyzji, natomiast przyjętego przez Iron Gate Studios modelu nie da się powtórzyć. I nie da się zostać w Polsce „kolejnym CD Projektem", który stworzy „kolejnego Wiedźmina".

Boleśnie przekonała się o tym ekipa Layopi Games, którego Devil's Hunt stanowił ekranizację książkowej „Równowagi" Pawła Leśniaka (ów pełnił zresztą funkcję prezesa Layopi). Historia o Desmondzie, który po śmierci podpisał pakt z diabłem i stał się jego egzekutorem, dobrze sprawdziła się w księgarniach, ale na monitorach – już niekoniecznie. Jeśli coś się jej recenzentom podobało, to głównie jakość tekstur; Screen Rant pisał o „śmiesznie kiepskiej fabule i przestarzałej mechanice", a wtórowały mu m.in. COGconnected („na to polowanie nie warto się wybrać") oraz rodzime „CD-Action" („wszystko tu trzeszczy, jęczy i zawodzi"). Gra, przed premierą ochrzczona „polskim Devil May Cry'em" – zawiodła na całej linii.

Inna rzecz, że – tłumaczy w rozmowie z PolskiGamedev.pl Leśniak – chyba powinniśmy być z takimi zestawieniami ostrożni. – *Gdy słyszałem, jak ktoś porównywał nas do Devil May Cry'a, po prostu nóż mi się w kieszeni otwierał* – wzdycha pisarz. – *Ponieważ grafika wychodziła nam naprawdę fajnie – wszyscy zaczęli widzieć w naszej grze DMC albo God of Wara. A ja się łapałem za głowę, bo jeżeli gracze będą od naszego startupa oczekiwać tego, co od gier z najlepszymi systemami walki na świecie, to będzie źle…* Było. Po debiucie studio zamknięto, zresztą w nieprzyjemnym anturażu (ciekawskich odsyłamy do opublikowanego na PolskiGamedev.pl tekstu: „Gdy diabeł mówi dobranoc").

→ NIE BÓJMY SIĘ EKSPERYMENTOWAĆ

Wypunktujmy w tym miejscu oczywistość: gra to medium, które oferuje inne narzędzia narracyjne niż literatura, film czy teatr. To dla grywalnych adaptacji wielka szansa, z której skorzystali choćby autorzy Dune 2: Battle for Arrakis, wielkiego przeboju z 1992 r., a zarazem protoplasty RTS-ów. Cykl książek, które zainspirowały twórców – „Kroniki Diuny" Franka Herberta – to lektura przesycona dialogami, spiskami i wyrazistymi postaciami. Strategia Westwood Studios położyła nacisk na gospodarowanie surowcami, rozwój bazy i potyczki (z zaskakująco sprawnym AI). Przeniosła też opowieść na zupełnie inny, globalny poziom, pozwalając wcielić się nam w rolę przywódcy rodu, któremu w powieściach pisarz poświęcił stosunkowo niewiele miejsca (Harkonnenowie). Mało tego: wprowadziła również Ordos, ród, który w pierwowzorze w ogóle nie występował!

Michał Gołkowski ma za sobą premierę Komornika: Nieustraszonego. Maksymalnie w grę grało na Steamie 21 osób, częściowo przez opowiadanie historii ścianami tekstu, nie zaś poprzez interesujące mechanizmy i systemy. W rozmowie z PolskiGamedev.pl pisarz tłumaczy, dlaczego wraz z ekipą Sylen Studio zdecydował się na

Nie tylko fantastyka

Choć w tekście skupiamy się na książkach science fiction i fantasy, oczywiście gamedev ma bogatą tradycję czerpania także z innych gatunków literackich. „Boska komedia" Dantego Alighieri zainspirowała Hideki Kamiyę do stworzenia slashera Devil May Cry, chociaż fabuła gier jest daleka od perypetii narratora (w przeciwieństwie do Dante's Inferno od Visceral Games). Z kolei najnowsza, piąta, odsłona cyklu, pełnymi garściami czerpie z mitologii angielskiego poety Williama Blake'a, a konkretnie z dzieł „Pierwsza księga Urizena" (1794) i „Czterej Zoa" (1797), zaś jeden z bohaterów komentuje wydarzenia cytatami z „Pieśni niewinności" (1789). Przykłady można mnożyć: Spec Ops: The Line obficie czerpie z „Jądra ciemności" Josepha Conrada, Ubisoft ma bogatą historię gier sygnowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego, Conan Exiles toczy się w uniwersum wykreowanym przez Roberta E. Howarda, a twórcy BioShocka zaczytywali się w „Atlasie zbuntowanym" Ayn Randt (inna rzecz, że chluby im to nie przynosi). Punktem wyjścia dla The Binding of Isaac była zaś biblijna historia Abrahama.

A skoro już o dziełach trudnych i historycznych: kto by pomyślał, że XIV-wieczna chińska powieść Luo Guanzhongi, traktująca o upadku dynastii Han oraz Epoce Trzech Królestw, stanie się impulsem do powstania zupełnie odrębnego gatunku gier (musou)? Mowa tu o cyklu Dynasty Warriors, w którym bohaterowie odpierają hordy wrogów. Dodajmy, że „Opowieści o Trzech Królestwach" równie dobrze sprawdziły się jako baza dla strategii Creative Assembly – Total War: Three Kingdoms okazało się najszybciej sprzedającą się odsłoną cyklu w jego 20-letniej historii (w ciągu raptem tygodnia rozeszło się milion kopii!).

Krakowskie Starward Industries adaptuje „Niezwyciężonego" Stanisława Lema.

gatunek visual novel, który na Zachodzie nie jest popularny. – *Potrzebowaliśmy dotrzeć zespół. Głównym aktywem, kiedy pracujesz nad uniwersum wykreowanym przez pisarza, jest świat – próbowaliśmy wykorzystać jego potencjał, ale Sylen Studios jest relatywnie nowym studiem, nie chcieliśmy porywać się z motyką na słońce*. A że takie „rozpoznanie bojem" pozwoliło ekipie zgrać się i zdobyć doświadczenie, jej kolejna produkcja ma być pełnoprawnym RPG-iem.

→ WIDŁY I KOSY FANDOMU

Współpraca wieloosobowego studia z pisarzem to temat na oddzielny artykuł. Jednak żadne problemy komunikacyjne nie mogą się równać z gniewem rozeźlonych fanów. Nie zazdrościmy twórcom adaptacji „Hobbita", która ukazała się w 1982 r. – przez ograniczenia technologiczne jej fabułę drastycznie pocięto, wyrzucając m.in. Bitwę Pięciu Armii. Nie zmienia to faktu, że mimo początkowego oburzenia produkcja cieszyła się sporą popularnością. Jej twórcy nie zapomnieli bowiem, że tworzą grę wideo – stareńka tekstówka może i nie trzyma się litery powieści, ale punktuje interaktywnością. Jak dowcipnie wspominał w minionym wydaniu „PolskiegoGamedevu.pl" dr Paweł Schreiber. „Gracze zaczynali od zamykania Gandalfa w skrzyni w domu Bilba, a kończyli na sprawdzeniu, ile osób zmieści się w beczce zrzucanej z lochu leśnych elfów, tak aby rzeczona beczka unosiła się jeszcze na wodzie".

Michał Gałka zapytany w „Audycjach kulturalnych" o adaptację twórczości Lema, nad którą pracuje jego studio Starward Industries, wspomniał, że wymóg poszanowania wobec materiału źródłowego nie może przesłaniać kwestii atrakcyjności gry. „To jest jednak twór, który będzie bardziej, jakby to nazwać, mainstremowy, który ma trafiać do graczy. I chodzi o to, żeby nie przytłoczyć ich rzeczami, które są atrakcyjne w formie literackiej, ale w grze już niekoniecznie" – mówił. „Przekładanie jeden na jeden fabuł literackich na gry wideo bardzo rzadko działa dobrze".

Sporym wyzwaniem bywa angażowanie literackich bohaterów w starcia. – *Zwłaszcza, gdy sporo elementów rozrywki, które nie opierały się na starciach, zostało usuniętych. Combat był problemem dla fabuły, a fabuła dla combatu, bo przecież „Równowaga" nie bazowała jedynie na walce* – wspomina Devil's Hunta Leśniak. – *Dużo elementów historii, które miały nam pomóc poznać ten świat i wdrożyć się w niego, po prostu nam z projektu „uciekło"* – wyjaśnia. Zbyszko Fingas z adaptującego twórczość Olgi Tokarczuk zespołu Sundog wyjaśnia, że w przypadku Ibru potyczki burzyłyby logikę świata przedstawionego: – *Walka byłaby niewskazana z fabularnego powodu. W świecie gry spotykamy boskie istoty, z którymi trudno byłoby się nam mierzyć.*

→ PISARZ STAJE SIĘ WRITEREM

Coraz częściej szeregi scenarzystów gier wideo zasilają pisarze – dowodem cytowani w tekście Leśniak, Gołkowski i Przybyłek, ale także Dmitrij Głuchowski, który obmyślił „Metro" jako projekt mający docelowo obejmować wiele mediów. Pisarz aktywnie uczestniczy w pracach nad adaptacjami swoich książek. Gdy Andrzej Sapkowski w mało dyplomatycznych słowach skomentował adaptacje CD Projektu („gry narobiły mnóstwo smrodu i g**wna"), ów odparł: „Uważam, że Sapkowski się myli. Bez serii gier cykl o Wiedźminie nigdy nie doczekałby się tak obłędnej międzynarodowej poczytności, jaką może się teraz pochwalić".

Literat aktywnie zaangażował się w prace ukraińskiego A4 Games. Nie szczędził zresztą kolegom i koleżankom komplementów: „Uważam, że Metro 2033 było pierwszym na świecie lirycznym, sentymentalnym i filozoficznym shooterem 3D. Co do drugiej gry [Metro: Last Light – dop. red.] nie mogli oprzeć jej scenariusza na drugiej książce (...) Musiałem więc stworzyć oddzielną opowieść. Moje założenie było następujące: „Chłopaki, oferuję wam moją pomoc, jesteście profesjonalistami i stworzyliście dużo wybitnych gier. Wiecie lepiej, co się sprawdzi, a co nie".

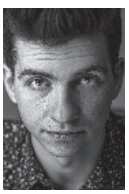
Wrocławianie z The Dust tworzą Ja, Inkwizytor we współpracy z Jackiem Piekarą. Fabuła ma być autorska (acz pisarz doradza studiu w kwestiach jej spójności z uniwersum) i toczyć się po wydarzeniach „Łowców Dusz". Główny projektant Damian Pawlak (ex-CD Projekt Red) deklaruje, że jego zespół opracował scenariusz „na motywach", a nie „na podstawie" twórczości Piekary. – *Na pewno jednak zaadaptujemy świat, który stworzył Jacek i jego rozumienie religii w tym świecie. Filarem wciąż pozostaje wizja Chrystusa, który zszedł z krzyża i zaczął mścić się na niewiernych.*

Zespół musi teraz zdecydować, jak wiele Piekary ma być w Piekarze. – *W zasadzie cały czas zadajemy sobie pytanie: jak bardzo chcemy być blisko książki, a kiedy powinniśmy się od niej oderwać?* – opowiada producent Kuba Karólewski. Co jednak ważniejsze: musi on wypromować markę na Zachodzie. Połowa opiewającego na 14 mln zł budżetu pójdzie właśnie na promocję, studio chce też podjąć współpracę z kilkoma różnymi wydawcami, którzy zjedli zęby na konkretnych rynkach. Kiedy pytamy, jak chcą dotrzeć do zachodnich graczy, brand manager Kuba Szymczak ripostuje, że mają w ręku kilka mocnych argumentów. – *Inkwizycja jest znana w prawie całej Europie i Ameryce Południowej, a książki koncentrują się wokół chrześcijaństwa, które jest najpopularniejszą religią na świecie. Korzystamy z powieści, w których Jezus żyje, które podważają fundament tej religii... Wydaje mi się, że jesteśmy w stanie zaciekawić odbiorcę.*

→ LITERACKI HEROS NA CYFROWYM KONIU

Przybyłek uważa, że transmedialność to dla literatury olbrzymia szansa nie od wczoraj: – *Była genialna książka „Helikopter w ogniu", ale czy ktokolwiek słyszał o niej, zanim ukazał się film Ridleya Scotta?* Gołkowski dopowiada: – *Weźmy „Diunę". Czemu wszyscy stali się nagle fanami Herberta? Przecież nie dlatego, że 40 lat temu czytali książkę!* Nowe medium to dla literatów nowa szansa na zaistnienie w światowej wyobraźni. A choć pretendentów do ekspansji na światowe rynki jest w Polsce wielu, warto, by eksportując swoją twórczość na monitory, pamiętali, że branża gier wideo rządzi się swoimi prawami. □

O AUTORACH



Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu", „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

Joanna Pamięta-Borkowska

Dziennikarka i copywriterka specjalizująca się w branży gier. Od lat udziela się na łamach Ja, Rock i Polygamii. Stała współpracowniczka magazynu „CD-Action". Wielbicielka popkultury, gier planszowych i sztuk walki. Rusycystka, blogerka, nerd.

DR PAWEŁ SCHREIBER

Choć to szaleństwo, jest w nim metoda

W Bydgoszczy bohaterowie „Tramwaju zwanego pożądaniem" odpalali Singstara, warszawski Zamek Ujazdowski trafił do Unreal Tournament, a poznański Hamlet zawitał do MMORPG-a. Obecność gier wideo w polskich galeriach i teatrach nie dziwi. Potrafi natomiast zadziwić.

Dla dzisiejszych 30- i 40-latków nasze medium nie jest już egzotyczną nowinką, do której dostęp mieli jedynie wybrani, ale częścią pokoleniowego doświadczenia. Nic więc dziwnego, że zaczęło ono wpływać również na ich twórczość. Jej związki z grami przybierają różne formy – czasami służą one za język, za pomocą którego łatwiej porozumieć się z publicznością, kiedy indziej stają się estetycznym natchnieniem lub narzędziem, dzięki któremu artyści mogą zrealizować swoją wizję.

→ SPACE INVADERS NA DYWANIE MODLITEWNYM

Pierwsze ważne inspiracje kulturą cyfrową pojawiły się w polskich sztukach wizualnych na początku XXI w. W 2001 r. Maciej Krygier stworzył Art Raidera – mapę do gry Unreal Tournament, odwzorowującą Zamek Ujazdowski (poza walką z innymi graczami można było na niej strzelać również do wybranych dzieł z kolekcji CSW). Reżyser Łukasz Ronduda dostrzegł w projekcie reakcję na bezpośrednie ataki na sztukę współczesną (w 2000 r. Daniel Olbrychski chwycił za szablę i zdemolował wystawę „Naziści" w Zachęcie, a poseł Witold Tomczak uszkodził w tej samej galerii rzeźbę Maurizio Cattelana).

Przedstawicielem pierwszej fali polskich artystów, którzy świadomie posługiwali się estetyką zaczerpniętą z gier wideo, jest również Janek Simon. Jego „Carpet Invaders" (2002) bezpośrednio nawiązuje do najpopularniejszej gry początku lat 80., legendarnego automatu Space Invaders. Proste, inspirowane klasykiem kształty Simon przeniósł na animowaną powierzchnię wzorowaną na XIX-wiecznym, bliskowschodnim dywanie modlitewnym. Całość wyświetlał podwieszony pod sufitem projektor, tak żeby pole gry leżało – jak dywan właśnie – na podłodze. Carpet Invaders nie tylko zestawia ze sobą dwie estetyki, które zaskakująco dobrze do siebie pasują, ale – jak zauważa na łamach Culture.pl krytyk Piotr Policht – odwołuje się również do sytuacji politycznej: fali islamofobii po zamachach z 11 września.

→ ANIOŁY I DEMONY (ORAZ PONG)

Innym twórcą czerpiącym z gamedevu jest Tomasz Wlaźlak, którego projekty wyraźnie nawiązują do 8-bitowej grafiki. Już jego praca dyplomowa „Tkanka" składała się m.in. z wyświetlanej na telewizorze kineskopowym animacji ukazującej serię scenek rodzajowych rozgrywających się w kolejnych mieszkaniach bloku. Widz oglądał ją, siedząc – lub leżąc – na ręcznie wykonanym dywanie przedstawiającym całość budynku w stylistyce przypominającej nieco grafikę Little Computer People (1985), prekursora słynnych The Sims. Swojskie realia mieszają się tu z topornością oprawy znanych z dzieciństwa gier.

Odwołaniami do pixel artu Wlaźlak bawił się jeszcze wielokrotnie, np. (we

„Nietota", reż. Krzysztof Garbaczewski/Dream Adoption Society.

współpracy z Andrzejem Rutkowskim) w monumentalnej projekcji „Sąd Ostateczny", zaprezentowanej na festiwalu Bella Skyway w Toruniu (2019). Motywy zaczerpnięte ze sztuki sakralnej artysta przełożył na wizualny język Ponga – uczestnicy festiwalu mogli rozegrać wyświetlaną na fasadzie Collegium Maximum UMK partyjkę między aniołami a diabłami.

Klasykę historii sztuki z grami łączył też w swojej twórczości Kordian Ronnberg, który zasłynął powstałą w roku 2008 rzeźbą wystawianą m.in. na 6. Triennale Młodych w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku (2011), zatytułowaną „Game Over – Pieta". Dzieło Ronnberga odwołuje się do słynnej Pięty Michała Anioła z Bazyliki Świętego Piotra, tyle że postaci Marii i Chrystusa zastępują odpowiednio księżniczka Peach i Mario z serii Super Mario Bros. Innym pomysłem artysty był projekt „Nerd's Thinker", trawestacja „Myśliciela" Rodina, w której człowieka zastępował znany z gier Nintendo goryl Donkey Kong. Niektórzy krytycy (np. Anna Szary-Cioczek w katalogu Triennale Młodych) dostrzegli w pomysłach rzeźbiarza obraz współczesnego społeczeństwa konsumpcyjnego, w którym gry wideo pełnią coraz istotniejszą rolę kulturotwórczą. Sam artysta swoją pracę dyplomową „Estetyka gier elektronicznych" otwiera nieco prowokacyjnym stwierdzeniem: „Gry wideo miały większy wpływ na rozwinięcie mojej świadomości widzenia niż malarstwo europejskie". Rzeźby łączące postaci z gier Nintendo z szacowną klasyką w naturalny sposób wyrastają z takiego postawienia sprawy.

→ GAMEDEV NA ASP

Coraz szersza dostępność narzędzi służących pierwotnie do tworzenia gier (takich jak silniki Unreal Engine czy Unity) sprawia, że zainteresowali się nimi również artyści wizualni. Nic dziwnego – pozwalają one nie tylko na realizację ambitnych wizji, ale też na manipulowanie nimi w czasie rzeczywistym. Efektem bywają dzieła z elementami performance'u albo takie, które wprowadzają nowe formy uczestnictwa odbiorcy w kulturze.

Jednym z miejsc, gdzie rozwija się tego rodzaju twórczość, jest Pracownia 3D i Zdarzeń Wirtualnych na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych, kierowana przez dr. hab. Jakuba Wróblewskiego i dr. hab. Piotra Knopika. Jest ona wyposażona w sprzęt do tworzenia i doświadczania instalacji VR oraz studio motion capture. Jednym z najważniejszych narzędzi używanych w pracowni jest wspomniany Unreal Engine, pierwotnie wykorzystywany wyłącznie w gamedevie.

Asystentem w pracowni Wróblewskiego jest artysta i twórca gier niezależnych Andrei Isakov, a z tą dwójką często współpracuje doświadczony dźwiękowiec Przemysław Danowski. Razem stworzyli m.in. doceniane w Polsce i na świecie interaktywne instalacje VR „Bardo" czy „Love Story". Obecność gier wideo daje się zauważyć również na łódzkiej ASP im. Władysława Strzemińskiego. Niedawno w galerii Akademii odbył się wernisaż nietypowej wystawy fotograficznej, przygotowanej przez jednego z wykładowców tej uczelni – Rafała Szrajbera. Dokumentowała ona podróże autora po światach popularnych gier wideo. Okazały się one na tyle złożone i ciekawe plastycznie, że uchwycone w nich zdjęcia mają sporą wartość artystyczną.

→ „HAMLET" W MMO

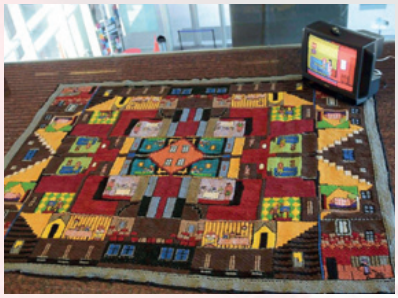
Na początku XXI w. polski teatr zauważał gry wideo w mniejszym stopniu niż sztuki wizualne. Interesował się przede wszystkim internetem – stąd zjawiska takie jak lubelski „NetTheatre" Pawła Passiniego czy popularny spektakl „Blogi.pl", odgrywany na deskach krakowskiego Starego Teatru. Gry pojawiały się na scenie od czasu do czasu, przeważnie jako niezbyt istotny dodatek. Przykładowo w „Tramwaju zwanym pożądaniem" w reżyserii Wiktora Rubina (Teatr Polski w Bydgoszczy, 2006) bohaterowie grywają w wolnych chwilach w Singstara na PlayStation 2.

W kolejnej dekadzie na polskie sceny weszli jednak twórcy, dla których medium było ważnym elementem dzieciństwa i młodości, wpływającym również na to, jak patrzą na świat i jak chcą tworzyć. W 2014 r. w Nowym Teatrze w Poznaniu odbyła się premiera spektaklu „Elsynor", stworzonego przez duet Grzegorz Gołaszewski (reżyseria) i Szymon Adamczak (dramaturgia). To wariacja na temat „Hamleta", w której dramat zmienia się w grę MMO. Postaci są zawieszone między zwyczajnym życiem a światem wirtualnym, w którym wcielają się w szekspirowskich bohaterów.

Rok przed „Elsynorem" w krakowskim Starym Teatrze Łukasz Twarkowski wystawił „Akropolis" Stanisława Wyspiańskiego. Choć w spektaklu brak bezpośrednich odniesień do gier wideo, bardzo istotną rolę odegrały związane z nimi rozwiązania techniczne. U Wyspiańskiego Wawel-Akropol stanowi specyficzne archiwum historii i mitologii. Twarkowski przeniósł akcję dramatu w archiwum dużo bardziej współczesne – w przestrzeń cyfrową. Futurystycznej scenografii i kostiumom towarzyszą efektowne projekcje, przedstawiające m.in. zdigitalizowane twarze aktorów. W realizacji przedstawienia kluczowe okazały się przeznaczone pierwotnie do gier na Xboksa 360 czujniki Kinect. Normalnie służą one do rejestracji ruchów użytkownika, tak żeby dało się je przenieść bezpośrednio do świata gry. Tym razem stały się jednak łatwo dostępną i tanią alternatywą dla kosztownych skanerów 3D – dzięki nim aktorzy na żywo zmieniali się w wyświetlane na ekranie chmury punktów.

„Sen nocy letniej", reż. Krzysztof Garbaczewski/ Dream Adoption Society.

„Lovestory", Wróblewski/Isakov/Danowski.



„Tkanka", Tomasz Wlaźlak.

→ VR-OWA „BOSKA KOMEDIA"

Związki teatru z estetyką i technologiami gier wideo najlepiej widać dziś w działalności grupy Dream Adoption Society, zawiązanej w 2017 r. z inicjatywy artystów skupionych wokół jednej z najbardziej rozpoznawalnych postaci polskiego teatru – Krzysztofa Garbaczewskiego. Od początku była ona luźno stowarzyszonym kolektywem osób specjalizujących się w różnych dziedzinach – m.in. sztuce cyfrowej, muzyce czy scenografii. W projektach DAS uczestniczyli m.in. Aleksandra Wasilkowska czy Iza Szostak (która dzięki temu weszła głębiej w świat twórczości cyfrowej), a na wczesnym etapie jednym z członków grupy był Michał Staniszewski, późniejszy laureat Paszportu „Polityki" za grę Bound (obecnie kieruje świeżo utworzonym polskim studiem światowego giganta Epic Games). Jedną ze specjalności DAS są wprowadzane do spektakli elementy rzeczywistości wirtualnej.

VR to w polskim teatrze temat nienowy. W „Grimm: Czarny śnieg" (Teatr Polski we Wrocławiu, 2016) Łukasza Twarkowskiego i IP Group) jeden z aktorów zakładał gogle, a widzowie oglądali na ekranie widziane jego oczami niepokojące wideo w 360 stopniach. Studio Mimo. ooo przeprowadziło z kolei rejestrację VR „G.E.N-u" Grzegorza Jarzyny.

W projektach DAS zastosowanie VR-u jest jednak dużo ciekawsze – widz nie ogląda gotowego nagrania czy doświadczeń aktora, ale sam trafia do interaktywnego środowiska, często w otoczeniu awatarów reszty widowni. Przedstawienie przypomina grę MMO, w której każdy uczestnik jest reprezentowany przez postać poruszającą się w trójwymiarowej lokacji. W spektaklu „Nietota" (Teatr Powszechny w Warszawie, 2018), przewrotnej wariacji na motywach eksperymentalnej powieści Tadeusza Micińskiego, część akcji rozgrywa się na małej scenie Teatru Powszechnego. Kiedy jednak widzowie oswoją się już z obecnością aktorów, zostają poproszeni o założenie gogli i trafiają w psychodeliczną, cyfrową wersję Tatr przygotowaną właśnie przez DAS. Poruszając się po niej, mogą albo podążać trasą sugerowaną przez jednego z bohaterów, albo samodzielnie eksplorować.

W spektaklu trzeba było rozwiązać wiele problemów typowych dla gamedevu – od sterowania postacią, po projekt przestrzeni (taki, który będzie sam z siebie zachęcał do zwiedzania i sugerował kolejne punkty, w jakie warto się udać). W czasie pandemii spektakle DAS jeszcze bardziej skupiły się na sferze wirtualnej – kilka z nich rozgrywało się wyłącznie tam, w środowisku aplikacji VRChat. Aktorzy grali na odległość, wcielając się w swoje awatary, a widzowie mogli swobodnie spacerować po świecie gry. W ten sposób wystawiano m.in. fragmenty przygotowanej wcześniej w Teatrze Powszechnym „Boskiej Komedii".

W swojej pracy Garbaczewski inspiruje się dokonaniami Jerzego Grotowskiego – podobnie jak on bada naturę wspólnoty, jaka wytwarza się w teatrze. Okazuje się, że tytuły MMO, w których ludzie spontanicznie się gromadzą, reagują i wchodzą ze sobą w interakcje, pozwalają na przyjrzenie się problemowi wspólnotowości z zupełnie nowych perspektyw.

„Bardo", Wróblewski/Isakov/Danowski.

→ BRUGIA W WARSZAWIE

Inspiracje mogą też działać w drugą stronę – teatr coraz częściej staje się natchnieniem dla gamedevu. Przykładowo Krzysztof Grudziński, który wcześniej kierował powstawaniem gier Apocalipsis i This is the Zodiac Speaking, pracuje teraz – w ramach działającego przy Łódzkiej Szkole Filmowej Laboratorium Narracji Wizualnych (VNLab) – nad Umarłym Miastem. To VR-owa produkcja czerpiąca z opery Ericha Wolfganga Krongolda (polskiej publiczności znanej z realizacji Mariusza Trelińskiego w roku 2017). Akcja oryginału, w którym bohater obsesyjnie szuka śladów zmarłej żony, rozgrywa się w Brugii, ale Grudziński przenosi ją na ulice współczesnej Warszawy, opustoszałej z powodu pandemii. Podobnie jak przy Zodiaku współpracuje z Agimem Dżeljiljim, odpowiedzialnym za ścieżkę dźwiękową.

Najlepsze polskie gry notują milionową sprzedaż, spektakl czy wystawa mają znacznie mniejsze widownie. VR i elementy gier zapewniają nowe formy wyrazu, ale nie zwiększą zasięgu takiej sztuki (która raczej dociera do Bydgoszczy, Poznania czy Krakowa niż do Nowego Jorku, Paryża czy Berlina). To nisza. Ale nisza bardzo ciekawa i pożyteczna dla obu stron. □

O AUTORZE

dr Paweł Schreiber

Adiunkt w Katedrze Literatur Anglojęzycznych Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Badacz i krytyk gier wideo („Pixel", „Dwutygodnik", Culture.pl). Kurator festiwali związanych z kulturą cyfrową (Digital Cultures, Games for Impact).

Mówili Ci – nie bądź hultajem? Ta książka pokaże, że nawet trzeba być.

„Jak zostać genialnym Hultajem" to książka o niezwykłych ludziach, Polakach, którzy dzięki niepospolitym cechom charakteru odnieśli sukces, stali się bohaterami, dokonali przełomów w swoich dziedzinach, a nawet nie raz i nie dwa zmienili dzieje świata.
Pokaż Twojemu dziecku, że może osiągnąć wszystko. Wystarczy odrobina determinacji i... hultajstwa.

stateoftheart.agency/sklep

OLAF SZEWCZYK

Cyfrowy wilk stepowy

Literatura umiera, bo coraz rzadziej i z coraz większym trudem czytamy teksty dłuższe niż tweet czy dymek w komiksie. Co zatem ma nas kształtować? Gry?

Dziękuję. Zaczęłaś/-ąłeś lekturę artykułu złożonego z pięciocyfrowej liczby liter i znaków przestankowych. To dziś rzadkość. Co więcej, nie jest to poradnik, jak zdobyć followersów na TikToku, zarobić na NFT lub kopać kryptowaluty. Ciekawią cię gry wideo jako medium, chcesz spojrzeć na nie z cudzej perspektywy, skonfrontować się z być może nową sobie ideą. Zajmujesz miejsce w wąskiej niszy, twoja otwartość i ciekawość wzbudzają uznanie.

Bez względu na to, co nastąpi za chwilę.

→ KASKADA INFORMACYJNA

Z dużym prawdopodobieństwem zaraz rozproszy twą uwagę sygnał powiadomienia w telefonie. Odpłyniesz w lekturę nowych wrzutek na Fejsie, odwiniesz się irytującemu dzbanowi kąśliwym komentarzem, odpalisz zwiastun serialu na Netfliksie lub sprawdzisz status na Tinderze. Jest tyle rzeczy do zrobienia na wczoraj, FOMO gryzie jak kleszcz, a lektura przecież nie ucieknie. Poza tym TL;DR – no gdzie ta teza i puenta?

Do końca tego artykułu dobrnie mniejszość. Nie, nie trolluję, by sprowokować przeczytanie rozwlekłej całości, po prostu stwierdzam fakt, są na to statystyki. Ani nie oceniam, ani nie mam żalu. Funkcjonuję podobnie. Takimi czytelnikami dziś jesteśmy, w takim kierunku zdążamy. Stopniowo tracimy zdolność do głębokiej, jednowątkowej koncentracji i utrzymywania skupienia przez dłuższy czas. Problem ten dotyczy nas wszystkich. Nieobcy jest nawet krytykom literackim, którym zdarza się, jak przyznają w chwilach szczerości – in vino veritas – nie doczytywać do końca recenzowanych książek.

To w znacznej mierze efekt zmian kulturowych powiązanych z ekspansją nowych mediów, bazujących na jeszcze niedawno nieistniejących technologiach. Dociera do nas coraz więcej informacji z coraz większej liczby źródeł, w związku z czym nasze mózgi adaptują się do nowych warunków (proces jest tak gwałtowny, że ulegają one wręcz

fizycznym zmianom). Jesteśmy coraz skuteczniejsi w rejestrowaniu i przetwarzaniu sygnałów rozproszonych, coraz lepsi w wielozadaniowości, ale płacimy za to wysoką cenę. Stajemy się płytcy. Mamy narastające problemy z koncentracją i głęboką analizą.

Ujmując rzecz wprost: głupiejemy.

W efekcie tych zmian spada znaczenie literatury, nakłady powieści już teraz oscylują w okolicach dwóch tysięcy egzemplarzy. To olbrzymi problem, bo właśnie książki pełniły przez stulecia funkcję formatywną. Nie przez przypadek właśnie w czasach wysokiego statusu literatury następowały przemiany społeczne i kulturowe na niespotykaną wcześniej skalę.

Co wypełniło tę próżnię, wiadomo. Nowe pokolenie, próbując się jakoś zdefiniować, szukając wzorców i odpowiedzi na palące pytania, zwraca się ku nowym mediom, choćby internetowym serialom, które poprzez swą natychmiastową dostępność i większy potencjał narracyjny znacząco różnią się od tradycyjnych widowisk telewizyjnych. Czy taką rolę mogą odgrywać – odgrywają? – także gry wideo?

→ ALFABET ALBO ATROFIA

Zanim spróbujemy poszukać odpowiedzi na to pytanie, zauważmy, co jeszcze oznacza dla nas odchodzenie od kultury pisma. Parę dekad temu kulturowy wizjoner i apologeta nowych mediów Marshall McLuhan, pamiętany dziś głównie jako twórca terminu „globalna wioska" i frazy: „środek przekazu sam jest przekazem", obserwując ekspansję radia i telewizji (gier wideo jeszcze wtedy nie było), nie krył ekscytacji powrotem kultury oralnej i obrazkowej. W „Galaktyce Gutenberga" dowodził co prawda z imponującą przenikliwością, jak wielki wpływ na człowieka i cywilizację miało pojawienie się prasy drukarskiej, ale później, postrzegając nowe media elektroniczne jako ekspansję zmysłów, nie doszacował związanych z nimi zagrożeń. Nie przewidział, że atrofia kultury czytania ograbi nas z fundamentalnego atutu – ograniczy naszą zdolność do logicznego myślenia.

Alfabet wynaleziono jakieś 3,5 tys. lat temu i cezura ta wyznaczyła początek kresu kultury oralnej, obowiązującej dotąd przez całą historię człowieka. Ta z kolei – jeśli nawet ograniczyć ją do gatunku Homo sapiens, co chyba byłoby nieuprzejmym wobec naszych praszczurów niedoszacowaniem – trwa jakieś 200 tys. lat. Dość łatwo zauważyć korelację między rozpowszechnianiem się pisma a rozwojem, czy wręcz eksplozją, dzisiejszej cywilizacji.

Tej wiedzy nie mógł mieć Platon, który – choć sam był beneficjentem alfabetu – uważał pismo za zagrożenie. Być może wpływ na to miał fakt, że jego mistrz Sokrates był niepiśmienny, może zaważyły epickie (sic!) rozmachy „Iliady" i „Odysei", przekazywanych od czasu Homera w tradycji ustnej przez aojdów, wkuwających na pamięć te kronikarskie molochy. W każdym razie Platon przestrzegał, że pismo osłabi w jego użytkownikach pamięć, którą uważał za fundament myślenia. „Roztaczacie przed uczniami pozory mądrości" – grzmiał na zwolenników pisma, notabene skrzętnie zapisując tę uwagę rysikiem.

→ PLATON POTĘŻNIE PRZESTRZELIŁ

Słowo pisane wzbogaciło nas o ogromne zasoby pamięci, bez których kumulacja wiedzy, ergo: postęp, nie byłyby możliwe. Jak zauważa w swym opus magnum „Informacja" James Gleick, z którego spostrzeżeń obficie tu czerpię, nie mniej ważne jest, że wreszcie, zamiast skupiać się na zapamiętywaniu i przekazywaniu historii (vide Homer), mogliśmy skupić się na ideach. Jasno dostrzegł to uczeń Platona Arystoteles. Trwałość pisma umożliwiła Stagirycie strukturyzowanie wiedzy, w konsekwencji zaś: klasyfikowanie idei. A to już oznaczało szeroko otwarte wrota do głębokiego myślenia, rozwoju nauki i filozofii wyższego rzędu.

„Wiadomo, że logika formalna to wynalazek greckiej kultury po tym, jak ta opanowała technologię pisma alfabetycznego, a przez to uczyniła ze stałych elementów swych noetycznych [„dających się objąć rozumem" – dop. aut.] zasobów taki rodzaj myślenia, jaki umożliwiało pismo alfabetyczne" – zauważa filozof Walter Ong. I wskazuje na szalenie ciekawe ustalenia Aleksandra Romanowicza Łurii z lat 30. XX w. Ów rosyjski psycholog, badając niepiśmienne ludy z Azji Środkowej, zauważył, że między analfabetami a piśmiennymi zieje przepaść w zdolności do logicznego myślenia. To ostatnie operuje bowiem na symbolach. Analfabeci, niezdolni do myślenia abstrakcyjnego, okazywali się zaskakująco bezradni w zderzeniu z prostymi nawet pytaniami bazującymi na logice.

Gleick przytacza pytanie: „Na dalekiej północy, gdzie zalega śnieg, wszystkie niedźwiedzie są białe. Nowa Ziemia jest na dalekiej północy i nie topnieje tam śnieg. Jakiego koloru są tamtejsze niedźwiedzie?". Piśmienni autochtoni łatwo dochodzili do wniosku, że niedźwiedzie są białe. Analfabeci nie potrafili jednak dokonać logicznej analizy problemu. Typową ich odpowiedzią było, cytuję: „Nie wiem. Widziałem czarnego niedźwiedzia. Nie widziałem innych... Każda okolica ma swoją zwierzynę".

Widzimy więc, że odchodzenie od kultury słowa ma potencjalnie dewastujący wpływ na naszą zdolność do logicznego, krytycznego myślenia, które z kolei jest fundamentem budowania siebie jako wrażliwego, samoświadomego bytu. Jest warunkiem intelektualnej niezależności, a więc: wolności osobistej.

Możemy się zastanowić, czy wzbierający obecnie w różnych rejonach świata renesans prymitywnych, fundamentalistycznych poglądów nie jest aby powiązany z regresem kultury pisma na rzecz kultury oralnej i obrazkowej. Ale nie, nie będzie tu puenty, że wszystkiemu winne są gry.

Faktem jest jednak, że poprzez swą atrakcyjność i niski próg wejścia to gry wideo są dziś dla młodych ludzi medium pierwszego wyboru. Z kolei fakt, że są one niebywale czasochłonne, sprawia, że stanowią zarazem gatunek szalenie inwazyjny, wypierający lekturę książek. Literatura ma wyższy próg wejścia, nie oferuje natychmiastowej gratyfikacji, wymaga wysiłku podtrzymywania koncentracji i nieustannego operowania na symbolach. Nie da się jej w pełni zastąpić... ale to nie znaczy, że kultura cyfrowa nie może być czymś więcej niż rozrywką. Skoro gry są już z nami i sobie nie pójdą – na co zresztą, niech to będzie jasne, jako ich amator bynajmniej nie narzekam – zastanówmy się, w czym mogą zastąpić lekturę.

→ INTERAKTYWNY BILDUNGSROMAN, WOLNY TYBET!

Odpowiedź na to pytanie próbował sformułować sam gamedev. Poniżej przytoczę jeden tylko przykład produkcji, której autorzy całkowicie świadomie starali się stworzyć odpowiednik literackich klasyków określanych jako bildungsroman – czyli powieści o dojrzewaniu, formowaniu się młodego

bohatera. Innymi słowy: książek, w których zbliżający się do progu dorosłości człowiek, szukający odpowiedzi na ważne na tym etapie życia pytania, mógłby się przejrzeć jak w lustrze. Książek, które służą pomocą, wyjaśniając świat i być może podsuwając dobry wzorzec.

Przy okazji premiery Life is Strange: True Colors opublikowałem w tygodniku „Polityka" tekst o tym cyklu gier, bo nie znam bardziej oczywistej próby stworzenia interaktywnego odpowiednika *bildungsroman (bildungspiele?)*. Przypomnijmy, że bohaterką True Colors – być może najbardziej ambitnej próby sportretowania dzisiejszego młodego pokolenia w formule interaktywnej narracji – jest 21-letnia Alex Chen. Już samo to, że autorzy uczynili protagonistką osobę o chińskich korzeniach, jest wyraźnym sygnałem, że w tej opowieści chodzi o coś więcej.

Rzecz dzieje się w USA, które notabene są największym światowym rynkiem growym i gdzie znów, z rozmaitych powodów (załamanie lokalnego przemysłu i rynku pracy, źle postrzegane ambicje imperialne Państwa Środka itd.), Chiny nie wzbudzają ciepłych uczuć. Jakiś dziarski, bladolicy chłopiec lub seksowna blond cheerleaderka, najlepiej typowy WASP, byliby z punktu widzenia księgowych o wiele lepszym wyborem protagonisty.

Obsadzenie Alex nie było jednak wyrachowanym ruchem w kierunku lukratywnego chińskiego rynku (abstrahując od tego, że wtedy jeszcze nie chciał się on zamknąć niczym żółw w skorupie). Dowodem to, że na uliczce górskiej osady Haven Springs, gdzie rozgrywa się akcja, twórcy umieścili sklepik, nad którego wejściem powiewa zakazana w Państwie Środka flaga Tybetu. Po dekadach krwawej okupacji – zapomnianego Holokaustu – i akcjach przesiedleńczych oryginalna kultura Tybetu przetrwała tylko na uchodźstwie, a na wszelkie wzmianki o jego państwowości Chiny odpowiadają agresją i represjami. Żaden inny temat nie doprowadza partii do takiego wrzenia, bledną przy nim nawet uwagi o niezależności Tajwanu i prześladowaniu Ujgurów.

Twórców gry represje dotknęły już w pierwszych dniach po premierze. Wściekli chińscy gracze zbombardowali serwis Metacritic negatywnymi ocenami.

→ MODELOWA OUTSIDERKA NASZYCH CZASÓW

Alex jest dziewczyną przeczołganą przez życie. Rozdzielona z bratem po śmierci matki sierota, przeszła przez gehennę w sierocińcach i rodzinach zastępczych, skąd wciąż uciekała. Jej bezbronność i dziecięcą naiwność wykorzystywali ci, którym zaufała. Do Haven Springs przybywa z nadzieją, że wreszcie znajdzie tu przystań.

Zawiedli ją ludzie i instytucje, które miały jej bronić. Czuje się pozostawiona sama sobie, pozbawiona perspektyw. Cechuje ją właściwe dziś wielu młodym ludziom poczucie wyobcowania w opresyjnym świecie, brak zakorzenienia w doczesności. Pomijając z lekka wschodnie rysy, wygląda jak przeciętna dziewczyna z sąsiedztwa. I, co ważne, w przeciwieństwie do większości heroin w grach zdecydowanie nie jest klasyczną pięknością. Stanowi natomiast modelową bohaterkę współczesnej *bildungsroman*.

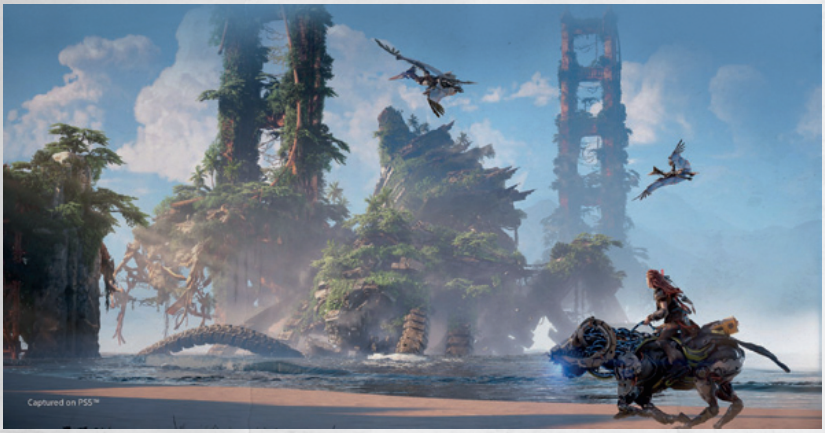
Mamy więc outsiderkę, której sytuacja prowokuje do empatii. I mamy realny świat z niewydumanymi problemami – Haven Springs dręczą bowiem typowe koszmary dzisiejszej Ameryki. Bezradność publicznych instytucji, jak policja, których zadaniem jest ochrona szarego obywatela, a które okazują się podporządkowane potędze pieniądza. Strach przed bezrobociem. Wynikająca z tego siła i bezkarność zapewniających pracę molochów. Jest oczywiste, że gdyby potężna korporacja górnicza, dająca pracę mieszkańcom i przyjezdnym, zwinęła swój interes, miasteczko błyskawicznie zmieniłoby się w jedną z tych wymarłych osad w Pasie Rdzy, niegdyś tętniących życiem.

W dziele studia Deck Nine możemy eksplorować wątki poboczne związane z postaciami drugoplanowymi: przemiłą kwiaciarką, która ukrywa przed światem, że choruje na alzheimera (i ujrzeć rozpadającą się rzeczywistość jej oczami), samotną matką prowadzącą sklepik z marihuaną, jej synem, straumatyzowanym gwałtowną śmiercią kogoś, do kogo zdążył się zbliżyć, czy filigranową perkusistką, która chwilowo, nim znów wyruszy gdzieś w drogę, pracuje w sklepie z płytami i prowadzi audycje radiowe. To, czy i jak zaangażujemy się w te relacje, wpłynie na kształt opowieści. Na tym zresztą – na podejmowaniu decyzji i mierzeniu się z ich konsekwencjami – polega główna zaleta gry wideo jako medium, które może nas czegoś nauczyć.

→ PRZYJACIEL W DRODZE

Czy takie produkcje mają szansę odegrać w życiu młodych ludzi taką samą rolę, co literackie klasyki w przypadku poprzednich generacji? Czy Life is Strange może zastąpić powieści Hermanna Hessego, Johna Steinbecka, Ericha Marii Remarque'a i Tomasza Manna? Czy gra może służyć jako przyjaciel, rite de passage na drodze do dojrzałości?

Twórcy Life is Strange niewątpliwie w to wierzą, a artystyczny sukces ich produkcji zdaje się utwierdzać w słuszności obranego kierunku. W końcu nowe czasy wymagają nowych bohaterów, a nowe media mówią nowym językiem. Prawdziwym wyzwaniem nie jest jednak stworzenie wartościowej gry obyczajowej traktującej o sprawach ważnych tu i teraz, krytycznie portretującej wyzwania doczesności. Jest nim zapewnienie takiej produkcji odbiorców. I tu zaczynają się schody.



■ Horizon: Forbidden Forest to nie tylko świetny sandbox, ale i przestrona przed banalizacją religii.

Medium rozwijało się przez minione dekady asymetrycznie, niekiedy skupiając się niemal wyłącznie na dostarczaniu rozrywki, co w dużej mierze wynikało z pogoni za wciąż przesuwającą się granicą technologicznych możliwości. W efekcie jednak bardzo trudno dziś zaoferować ambitną produkcję z nadzieją, że dotrze ona do szerokich mas i zyska dzięki temu szansę na stanie się znaczącym drogowskazem kulturowym. Coraz częściej się to jednak udaje, że wspomnę tylko komercyjne sukcesy The Last of Us: Part II, Hadesa czy The Walking Dead.

Społeczność odbiorców takiej twórczości tworzy się stopniowo. Podobnie krytyka, która takie produkcje mogłaby owej społeczności polecać. A przecież stworzenie gry o rozmachu i zasięgu Life is Strange oznacza znaczącą inwestycję. Ryzyko porażki należy zmniejszyć do absolutnego minimum, bo klęska nawet jednego tytułu może oznaczać zamknięcie studia. Mimo krótkotrwałej popularności walking simów na modłę Dear Esther, Everybody's Gone to the Rapture czy polskiego Zaginięcie Ethana Cartera, współczesna gra potrzebuje operować najbardziej immanentnym dla medium środkiem narracji – gameplayem.

Jak wybrnęli z tego kłopotu twórcy True Colors? Obdarzyli Alex supermocą. Otóż może ona widzieć cudze emocje w postaci kolorowych aur, może nawet wpływać na te nastroje. Sprytny ruch. Zdolność Alex to bowiem nic innego jak zaawansowana empatia i wysoka inteligencja emocjonalna. Zastosowany zabieg nie zinfantylizował opowieści, a żądni typowej growej egzotyki konsumenci dostali swój żer. Wilk syty, owca cała.

Gry, które chcą powiedzieć szerokiemu odbiorcy coś więcej, nadal muszą mieć przede wszystkim walory rozrywkowe. Co zresztą, poza tym, że jest dla twórców utrudnieniem, samo w sobie nie musi być niczym złym.

→ ZA HORYZONT

Medium od dawna, i to na masową skalę, pomaga nam w dojrzewaniu, przekazując rozmaite wartościowe treści. Nierzadko tak sprytnie, mimochodem, że nawet tego nie zauważamy. Może ono stać się przyczynkiem do pogłębionej refleksji nad banalizacją religii. W niedawno wydanym Horizon: Forbidden West, wyznaczającym nowy punkt odniesienia w grach z otwartym światem, zdarzają się epizody z udziałem kapłanów i wiernych, którym trudno cokolwiek zarzucić. Oprócz, niestety, bezgranicznej naiwności, która każe wierzyć enpecom – na przykład – w boskość maszyn rolniczych autonomicznie uprawiających pola.

Bohaterka gry Aloy, dysponując wiedzą z przeszłości przed upadkiem cywilizacji, nie komentuje tych bredni ani jednym złośliwym słowem. To do nas należy przywilej refleksji. A właśnie ten kontrast, milcząco zderzający w umyśle odbiorcy twarde naukowe fakty z ludzkimi wymysłami, robi największe wrażenie. Już cieszę się na myśl, że niejedno polskie dziecię dostanie na komunię PlayStation 5 z „Horizonem" w zestawie.

→ KONIEC WYŚCIGU ZBROJEŃ SZANSĄ SCENARZYSTÓW

Jak jeszcze gry mogą nam pomóc w budowaniu siebie? W ucieczce od ciemnoty, w poszerzaniu granic zrozumienia? W niniejszym tekście nie ma już miejsca na dłuższe rozważania, chciałbym jednak zwrócić uwagę na pewien ważny trend, który – mam wrażenie – nie został jeszcze należycie doceniony.

Dobiega końca era technologicznego wyścigu zbrojeń. Ceny podzespołów, zwłaszcza kart graficznych, osiągnęły absurdalne poziomy. I nawet jeśli windujący je popyt ze strony kopaczy kryptowalut osłabnie, jeśli w końcu jakoś pokonamy kryzys niedoboru metali ziem rzadkich, Chiny nie dokonają inwazji na Tajwan, a producenci, wiedząc już, ile jesteśmy skłonni zapłacić, altruistycznie obniżą ceny – sytuacja nigdy nie wróci do status quo.

Zagrożenie katastrofą klimatyczną – spójrz w górę! – pociągnie za sobą nieuniknione restrykcje energetyczne. Już w lipcu minionego roku kilka amerykańskich stanów, z Kalifornią na czele, wprowadziło regulacje ograniczające roczny pobór prądu przez komputery osobiste do 50 kWh. Zmusiło to producentów najmocniejszych komputerów dla graczy do wycofania niektórych modeli z oferty – przykładowo Dell usunął z rynku najbardziej energochłonne konfiguracje Alienware Aurora.

To tylko forpoczta zmian. Wiemy, że doskonalenie procesu technologicznego wytwarzania jednostek obliczeniowych (zmniejszanie grubości ścieżki przewodzącej prąd, by zredukować jego pobór) nie jest w stanie zrekompensować wzrostu zapotrzebowania na prąd wynikającego ze zmian w architekturze mających na celu zwiększenie wydajności. Przykładowo kolejna generacja kart graficznych, którą Nvidia zaprezentuje wiosną, będzie pożerać ogromne ilości energii elektrycznej. To droga donikąd, nie tylko ze względu na drastyczne podwyżki cen prądu. Jest tylko kwestią czasu, gdy tak prądożerne maszyny do gier zostaną zakazane w kolejnych rejonach świata.

I to jest dla nas dobra wiadomość. Twórcy gier, nie musząc już poświęcać tyle czasu i sił na pogoń za wciąż ewoluującą technologią, będą mogli skupić się na tym, co niemierzalne w kadrach na sekundę czy w głębi palety kolorów. Będą mogli w większym stopniu rozwijać gry, by tak rzec, nie wertykalnie (technologia), a horyzontalnie (treść). I chyba mamy prawo wiązać z tym nadzieje.

***

Pisząc powyższe słowa, przypominałem sobie lektury młodości, które wywarły na mnie największy wpływ, sprawiając, że – na dobre czy na złe – jestem dziś tym, kim jestem. Jedna z najważniejszych książek – „Wilk stepowy" Hessego – wciąż stoi na półce, choć nie sięgałem po nią od lat. Pomyślałem: może dzisiaj? Spotkać się znów z tajemniczą i mądrą Herminą? Posłuchać saksofonu Lestera Younga, czytając o Pablo? Czy może jednak wrócić do świata Aloy i stalowych zwierząt żerujących wśród wraków czołgów na sawannach Ameryki? Sprawdzić ten kuszący pytajnik w rogu mapy?

Sam fakt, że zdarzają się nam dziś podobne rozterki, jest znakiem czasów. □

O AUTORZE

Olaf Szewczyk

Dziennikarz piszący m.in. o grach wideo w tygodniku „Polityka", członek kapituły Paszportów „Polityki". Adopcyjny opiekun i przyjaciel dwojga psów: donny Frejki i dona Francesco. Zasadniczo przekonany o wyższości psów nad ludźmi, konsekwentny mizantrop. Szczerze życzy ludzkości jak najszybszego zmniejszenia populacji o co najmniej połowę, bo zgadza się z przytomnym ostrzeżeniem Davida Attenborough, że tylko dzięki temu obecny ekosystem miałby szansę przetrwać.

DR ALEKSANDRA MOCHOCKA

Intertekstualność, alegacja i wielkanocne jajka

Wiedźmin wysłuchiwał parafrazy „Dziadów", People Can Fly zakpiło z Call of Duty, a My Memory of Us cytowało filmy Wajdy i Spielberga. Choć zyskują na niej i odbiorcy, i twórcy, intertekstualność niejedno ma imię.

Wywodzące się z literaturoznawstwa pojęcie oznacza relację łączącą tekst z innym tekstem. Kluczową rolę pełni w tym stosunku odbiorca: to od naszego bagażu doświadczeń i wiedzy zależy, czy dostrzeżemy zapożyczenia bądź aluzje.

→ GRA W OLŚNIENIE

Łączenie kropek może wywołać stan olśnienia, poczucie, że oto natrafiliśmy na rozwikłanie skomplikowanej zagadki. W przypadku gier taki kulturowy recykling kryje się czasem w easter eggach, czyli elementach rodem z innych tekstów kultury, zaburzających spójność świata przedstawionego. Tyrion Lannister na Skellige? Czemu nie, Geralt w Wiedźminie 3 natknął się przecież na jego roztrzaskane zwłoki u podnóża wieży. (To konkretne wielkanocne jajo ma wymiar emersyjny, że posłużę się określeniem groznawcy Piotra Kubińskiego – wybija gracza z zanurzenia w wirtualnym świecie).

Gatunkiem intertekstualnym będzie np. parodia, której dobrą wizytówką jest seria Saints Row – początkowo określana pogardliwie mianem „klona Grand Theft Auto". Ośmieszanie i piętnowanie pojawiało się w cyklu od początku, ale dopiero The Third jednoznacznie skierowało cykl na parodystyczne tory. W czwartej części pojawia się zapożyczona z Mass Effecta mechanika romansowania pozwalająca wybierać orientację psychoseksualną postaci, z kolei podczas misji „The Case of Mr. X" chowamy się pod kartonami niczym Snake z Metal Gear Solid (pudło nosi nazwę Stealth Box 9000, co z kolei nawiązuje do filmu Kubricka „2001: Odyseja kosmiczna").

Polscy kpiarze z People Can Fly mają na koncie Duty Calls (2011). Już sam tytuł tej niewielkiej produkcji (była to w zasadzie część kampanii promocyjnej Bulletstorma), w której NPC-e pozwalają sobie na metakomentarze („I am going to point at you and say something serious to further develop the game storyline") i kpinę z fabularnych schematów („Bla, bla, bla, secret base, bla, bla, bla, nuclear missile bomb"), podpowiada, z jakiej serii można się wspólnie z twórcami pośmiać.

→ DROGA NA SKRÓTY

Ciekawym typem intertekstualności jest tzw. alegacja. Ten mało znamy termin, zaproponowany przez francuską badaczkę Gisele Mathieu-Castellani, omawiali obszernie w latach 80. i 90. polscy literaturoznawcy tacy jak Michał Głowiński, Stanisław Balbus czy Agnieszka Fulińska. Alegacja to taka intertekstualność, która kieruje odbiorców w stronę konkretnego sposobu interpretacji, zazwyczaj podpinając nowy tekst pod dzieło o powszechnie uznanym autorytecie. Alegację najczęściej znajdziemy w tekstach o charakterze perswazyjnym (np. filmach propagandowych), choć nie tylko. Przykładami gier zbudowanych wokół alegacji są Child of Light (francuski miks platformówki z RPG-iem) czy rodzima przygodówka My Memory of Us.

ORLEN
FUNDACJA

Fundacja ORLEN działa od 2001 r. Przekazujemy darowizny finansowe osobom chorym i potrzebującym, wspieramy lokalne społeczności poprzez programy grantowe i przyznajemy stypendia zdolnej młodzieży.

Dbamy o zdrowie i bezpieczeństwo. Przekazujemy jednostkom straży pożarnej darowizny na zakup sprzętu i wspieramy szpitale na terenie całej Polski. Od 2019 Fundacja prowadzi też w Grupie ORLEN program wolontariatu pracowniczego.

Od początku swojego istnienia Fundacja otacza troską Rodzinne Domy Dziecka – wyjątkowe placówki, w których dzieci pokrzywdzone przez los odnajdują ciepło i spokój. Fundacja pomaga Rodzinnym Domom Dziecka kompleksowo: przekazuje darowizny na leczenie i rehabilitację, ale też finansuje podstawowe potrzeby takie jak obiady w szkole czy wyprawki.

Fundatorem Fundacji ORLEN jest Polski Koncern Naftowy ORLEN.

W estetyce i scenariuszu Child of Light znajdziecie całą kopalnię odniesień do innych wytworów kultury – od celtyckich legend, protestantyzmu i Szekspira, poprzez malarstwo epoki romantyzmu i filmy Disneya, po musical Tori Amos i grafiki Yoshitaki Amano. Jak jednak na grę przystało, pojawiają się w niej także nawiązania do specyficznych rozwiązań gameplayowych znanych z japońskich rolplejów. Jeśli ktoś sam by ich nie rozczytał – nic straconego, wokół produkcji kreowano atmosferę artystycznego eksperymentu, a materiały promocyjne podkreślały mnogość stojących za nią inspiracji. Francuzi reklamowali się wręcz sloganami o „grywalnej poezji" (w cutscenkach postacie faktycznie mówią rymowanymi dialogami).

Były to jednak uwznioślające (dość banalną) rozgrywkę ozdoby, tymczasem polskie Juggler Games posłużyło się intertekstualną alegacyjnością, aby przystępnie opowiedzieć o niezmiernie trudnej tematyce. Ich My Memory of Us jest rodzajem baśni, w której jako gracz podążamy szlakiem wspomnień staruszka opowiadającego małej dziewczynce o swoim dzieciństwie w czasach, gdy Król Robotów najechał i podbił jego kraj.

→ DZIEWCZYNKA W CZERWONYM PŁASZCZYKU

Próba zmierzenia się w kulturze cyfrowej z Holokaustem – a właśnie on kryje się za robotycznymi dekoracjami – stanowi wyzwanie, do którego studio podeszło z szacunkiem i pomysłem. W warstwie narracyjnej nic nie jest powiedziane wprost, ale nagromadzenie intertekstualnych aluzji nie pozostawia wątpliwości co do intencji twórców (o ile, oczywiście, pamięta się coś z lekcji historii albo chociaż oglądało się „Listę Schindlera").

W My Memory of Us kontrolujemy dziewczynkę i chłopca, dwie nierozdzielne postacie o nieco odmiennych umiejętnościach. Kilkulatkowie biorą udział w licznych minigrach: to ukradną kawałek ciasta, to zakradną się w niedostępne miejsce, zaśpiewają albo trącą przedmiot celnym strzałem z procy. Warto jednak przyjrzeć się środowisku, w którym toczą się te dziecinne igraszki. Projektanci lokacji zabrali nas na ulice stworzone na bazie fotografii przedwojennej Warszawy, do podziemnych kanałów czy parku, gdzie część postaci nie ma wstępu (o czym informuje nas stosowny znak). Przemierzając świat gry, natrafimy na wymalowany tu i ówdzie symbol powstania w getcie (żonkil) i napotkamy na cyfrowe reprezentacje Ireny Sendlerowej czy Janusza Korczaka. Z kolei muzyka czerpie z tradycji klezmerów. Ważne dla rozgrywki elementy są oznaczone na czerwono – czerwony jest np. płaszczyk dziewczynki, co odsyła nas do wspomnianego już filmu Spielberga, ale też do „Dziewczynki w czerwonym płaszczyku" Romy Ligockiej.

Twórcy liczyli zapewne, że odbiorca nie tylko rozpozna te odniesienia, ale w dodatku wywołają w nim one określoną reakcję emocjonalną. To sprytna droga na skróty; tego rodzaju intertekstualne nawiązania stanowią narracyjny „gotowiec". Zadziała kulturowy odpowiednik efektu aureoli – wszyscy wiemy, że „Lista Schindlera" jest arcydziełem; odwołująca się do niego gra już na starcie zdobywa więc kredyt zaufania.

Nie chodzi jednak wyłącznie o zaklepanie sobie miejsca w kulturowym Panteonie. W jednej ze scen pojawia się np. nawiązanie do „Pokolenia" Andrzeja Wajdy – na drugim planie dziecięcy protagoniści wędrują przez las, przysłonięci przez moment drzewem z dziurą w kształcie serca. Jeśli rozpoznamy cytat filmowej sceny, poczujemy się, jakbyśmy zdobyli właśnie dodatkowe punkty. Nierzadko gamedev promuje w ten sposób inne gałęzie kultury, bo twórcy uwielbiają zaszywać w linijkach kodu swoje inspiracje, a dziennikarze – wyłapywać je.

→ SKĄD MY TO ZNAMY

Podstawowym warunkiem wystąpienia intertekstualności jest jej rozpoznanie przez odbiorców – gry kierowane są do globalnej publiczności, muszą więc operować czytelnymi dla większości znakami. A że żyjemy w zamerykanizowanej kulturze, ich autorzy często odwołują się do tradycji anglosaskiej. Za przykład może posłużyć polska seria Call of Juarez (Techland) nawiązująca w oczywisty sposób do estetyki westernu (ale także filmów Quentina Tarantino) czy Layers of Fear od Bloober Team, które podebrało motyw niezamalowanego płótna i postać szalonego artysty z opowiadania Anthonego M. Ruda. Swoją drogą: drugie ze studiów lubi opierać na skojarzeniach z klasyką kina marketing: właśnie dlatego przy cyberpunkowym Observerze zatrudniło ono do dubbingu Rutgera Hauera („Łowca androidów"), a narratorem horroru Layers of Fear 2 uczyniło Tony'ego Todda („Candyman").

Ciekawym przypadkiem jest wiedźmińska seria CD Projektu, która udanie splata odniesienia do lokalnych i globalnych tekstów kultury. Już w twórczości Sapkowskiego pojawiało się wiele zapożyczeń – pisarz powrzucał do autorskiego kotła najróżniejsze składniki, mieszając je dość swobodnie (stąd zresztą mówi się o postmodernistycznym charakterze jego świata, w którym krasnoludy zastanawiają się nad spłatą kredytu, a czarodziejki wyrażają opinie na temat praw reprodukcyjnych). Sapkowski – od zawsze odcinający się od przypisywanej cyklowi „słowiańskości" – to literacki mistrz kuchni fusion; w jego opowiadaniach i powieściach znajdziemy motywy rodem z legend arturiańskich, inspiracje zaczerpnięte z „Baśni tysiąca i jednej nocy" czy stwory rodem z greckich mitów i germańskich wierzeń.

Scenarzyści gier wywodzą się z tej samej szkoły. Bywa więc, że cyfrowy Wiedźmin wpisuje się w gatunkowe konwencje (vide zapożyczona z gotyku uwięziona przez okrutnego męża kobieta w Sercach z kamienia) czy spotyka postacie nawiązujące do klasyki bajek i baśni (np. Czerwony Kapturek w dodatku Krew i wino). Bardzo wiele znajdziemy aluzji do tekstów typowo polskich – w toku zabawy Geralt wysłucha cytatów z „Wesela" Wyspiańskiego i parafrazy „Dziadów" Mickiewicza, w dodatku główną oś fabularną Dzikiego Gonu osnuto wokół legendy o Mistrzu Twardowskim.

Po premierze nasza superprodukcja stanowiła wielopiętrową łamigłówkę, a jej odbiorcy prześcigali się w poszukiwaniu możliwych punktów odniesienia. Wiele z nich zainteresowało nawet graczy, którzy dotychczas byli z polską kulturą na bakier. □

O AUTORCE

dr. Aleksandra Machocka

Adiunkt na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy; zajmuje się badaniami literatury i kultury popularnej oraz game studies; uczy neofilologów na Wydziale Językoznawstwa oraz badaczy/projektantów gier w Instytucie Komunikacji Społecznej i Mediów; należy do DiGRA oraz PTBG; autorka m.in. monografii o biopunku P. Bacigalupiego (2019), artykułów poświęconych grom planszowym czy grywalnej literaturze.

Miodność sto procent

Dlaczego jedne gry są fajne, a inne nie?

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI

Przyznam szczerze, że bardzo nie lubię tego momentu podczas pisania recenzji, gdy trzeba grze wystawić notę. Dyskusji o tym, jak takie noty wystawiać, stoczono wiele – czy powinny one odzwierciedlać ocenę na tle gatunku? Danej platformy? Listy wszechczasów Programu Trzeciego Polskiego Radia? Gryzę się, czy nie za dużo dałem. Z natury jestem szczodry, a w momencie emocjonalnego zaangażowania to już w ogóle – potrafię się zaczadzić zachwytem. Branża jednak wymaga, karmione są agregatory, kultura już dawno została zmierzona i policzona.

W starych dobrych czasach magazyn „Secret Service" w recenzenckiej stopce podawał trzy oceny – grafikę, muzykę i miodność. Wrażenia techniczno-artystyczne rozpisane na audio i wideo; zrozumiałe w epoce ośmio- i szesnastobitowców, gdy robienie sztuki polegało na wyciskaniu, ile się da, z dostępnych maszyn, co było sztuką samą w sobie. Dziś można wszystko, a jak można wszystko, to nie trzeba nic; stąd renesans przeróżnych form retro, od pixel artu, po stawianie sobie sztucznych ograniczeń emulujących warunki pracy ze starymi platformami; cieszy mnie zwłaszcza powrót gier w stylu pierwszego PlayStation, gdy twórcy dopiero zastanawiali się, jak przenieść dotychczasowe doświadczenia do trzech wymiarów.

Ale czym była „miodność"? Najbliżej jej do anglosaskiego „playability", czyli „grywalności", miała ona odpowiadać na pytanie: jak w to się gra? Wydaje mi się jednak, że „miodność" mówiła o czymś więcej, o „fajności" danego tytułu. Spójrzmy na przykład na takiego Franko. Rzecz kultowa; chodzona bijatyka, która choćby przeszła sto mil, to nadal nie stałaby nawet obok takich tytułów jak Final Fight czy Double Dragon. Niczego nie udawała – była brzydka, dziadowska i toporna. Od sprite'ów chciało się płakać, animacje budziły litość, ręce same puszczały joystick i składały się do modłów o duszę nieśmiertelną autorów.

Tyle że gdybym miał wystawić jedną notę Franciszkowi, to byłaby to okrąglutka „setka". Bo była to gra wybitnie niepowtarzalna, która miała coś, czego brakowało innym tytułom – pozwalała przejść się ulicami Szczecina, a nie jakiejś amerykańskiej metropolii przepuszczonej przez japoński filtr stereotypów. Zmierzyć się nie z członkami nowojorskich gangów, a z zomowcami, dresiarzami i skinami. Usłyszeć w głośniku skrzeczące „brykaj!" i „spadaj, pierdoło!". Przejechać się małym fiatem. To była nasza gra i my tą grą pokazaliśmy, że jesteśmy. Nie wiem, dlaczego tylu odbiorców nie potrafi czasem zrozumieć, że inni ludzie też chcą się widzieć w grach (chociaż jednocześnie piszczą ze szczęścia, kiedy pod płaszczykiem wciągającej przygody fantasy twórcy Wiedźmina przemycają na świat kilogramy czysto polskich smaczków). Że reprezentacja ma znaczenie.

Taką niezwykłą radość wzbudzać może wiele rzeczy, nie tylko połechtanie lokalnych uczuć patriotycznych. Jestem prosty i niewiele trzeba, żeby mnie kupić. Najnowsza (piętnasta!) odsłona bijatyki King of Fighters miała mnie w garści, kiedy ujrzałem arenę inspirowaną moją ukochaną serią Metal Slug. Cyberpunk 2077 z miejsca zdobył mnie miastem, klimatem i fabułą, ale z nóg ścięły mnie otakowskie nawiązania do oryginalnego materiału – retromisje wzięte wprost z podręcznika papierowego pierwowzoru klasycznego RPG, które pozwoliły przenieść się w czasie o dwadzieścia lat, do piwnicy w bloku, w którym rozegrałem parę sesji z kolegami. Dzięki takim smaczkom kończy się lubienie, a zaczyna miłość, a zakochanym będąc, można przymknąć oczy na nieistotne detale typu zawieszanie się wczesnej wersji gry.

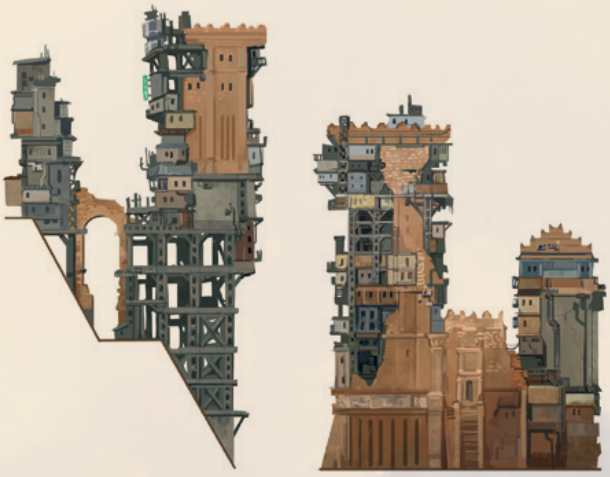
Bo o co właściwie chodzi w grach? Tym przedziwnym połączeniu galerii sztuki z lunaparkiem i stadionem sportowym, w którym mamy przestrzeń na zmierzenie się ze sobą i innymi, zabawienie się i przeżycie artystycznych uniesień. Najważniejsze okazują się detale, które na zawsze zapadają w pamięci. Fizyka świata w Boulder Dash. Ten moment, kiedy znikają na raz cztery linijki w Tetrisie. Aktywowanie totalnego zniszczenia w Turrican II. Ornitoptery w pierwszym Dune. Podniesienie pistoletu w Another World. Realizm Flashbacka. Możliwość sterowania AIBO w Tokyo Jungle. Rozmowa ze zniszczonym gigantycznym robotem bojowym w Nier Automata, w czasie której okazuje się, że wrogowie też dostają punkty. Mógłbym tak długo.

Które gry są fajne, a które nie? Preferuję tytuły, które po prostu rezonują ze mną, których twórcy przeszli podobną drogę, stawiają podobne pytania albo dostają podobne odpowiedzi; podobnymi kryteriami kieruję się, sięgając po książki, filmy czy seriale. Lubię, jak Christopher Nolan bawi się czasem i narracją. Lubię humor i obserwacje Douglasa Couplanda. Kocham bezkompromisowość Mamoru Oshii'ego, tak jak kocham ją u Yoko Taro. I nie przeszkadza mi, że „Avalon" ma fatalnie nagrane polskie dialogi, a Drakkengard został stworzony, by zadręczyć gracza. Miodność – 100%.

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI – PISARZ, PUBLICYSTA, POPULARYZATOR JAPOŃSKIEJ POPKULTURY I FANTASTYKI. NOMINOWANY DO NAGRODY CONRADA ZA DEBIUT ROKU. AUTOR POWIEŚCI „JETLAG" (2014), „GOD HATES POLAND" (2015) I „HELLO WORLD" (2017), ZBIORU FELIETONÓW „JEŚLI ZGINIESZ W GRZE, ZGINIESZ NAPRAWDĘ" (2014) ORAZ KSIĄŻEK „WSZYSCY JESTEŚMY CYBORGAMI. JAK INTERNET ZMIENIŁ POLSKĘ" (2019) I „ZABÓJCZE APLIKACJE" (2021) . WSPÓŁPRACUJE Z „GAZETĄ WYBORCZĄ", „POLITYKĄ", MAGAZYNEM „PIXEL" I DWUTYGODNIKIEM. PUBLIKOWAŁ M.IN. W „NOWEJ FANTASTYCE", „TYGODNIKU POWSZECHNYM", „PREMIERACH" I „ESENSJI". BYŁY REDAKTOR NACZELNY MAGAZYNU „KAWAII". PROWADZIŁ BLOGA PATTERN RECOGNITION.

MATEUSZ WITCZAK

Miasto Ibru ma nas kusić estetyką à la Overwatch.



Im wyżej, tym lepsze warunki – na szczycie miasta mają mieszkać bogowie.

Olga Tokarczuk wchodzi do gry

Zaczęło się od prośby o autograf, skończy się na nieliniowym RPG-u, który pożeni sumeryjskie mity z cyberpunkiem. Studio Sundog przekonuje się właśnie, że nadążyć za naszą noblistką wcale nie jest łatwo.

Założycieli zespołu łączy miłość do literatury pięknej. Mateusz Błaszczyk i Ola Bieluk, do niedawna: dyrektor kreatywny i narrative directorka PolyAmorous, mają zresztą z adaptowaniem prozy pewne doświadczenie, w końcu niedawny Paradise Lost odwołuje się do powieści Johna Miltona nie tylko w tytule. Z kolei dyrektor artystyczny Carlos Castanon to autor oprawy do Metamorphosis, luźno bazującego na kafkowskiej „Przemianie". Stawkę uzupełnia Zbyszko Fingas, syn Olgi Tokarczuk i członek rady fundacji jej imienia, koordynator wydarzeń literackich.

Błaszczyk i Bieluk bez większej nadziei napisali na adres asystentki Olgi Tokarczuk, ale trafili na kiepski moment. Wiadomość wysłali w październiku, na kilka dni przed ogłoszeniem wyników literackiego Nobla. Pół roku później Fingas odkopał maila, po czym namówił pisarkę i twórców na spotkanie we wrocławskiej kawiarni. Ponoć zresztą długo nie musiał tej pierwszej przekonywać. Jak mówi: – *Olgę zawsze fascynowało bogactwo gier, a przede wszystkim możliwość stworzenia historii zupełnie nieliniowej. Ona naprawdę rozumie tę wielką przewagę tego medium nad nieinteraktywnymi sposobami opowieści.*

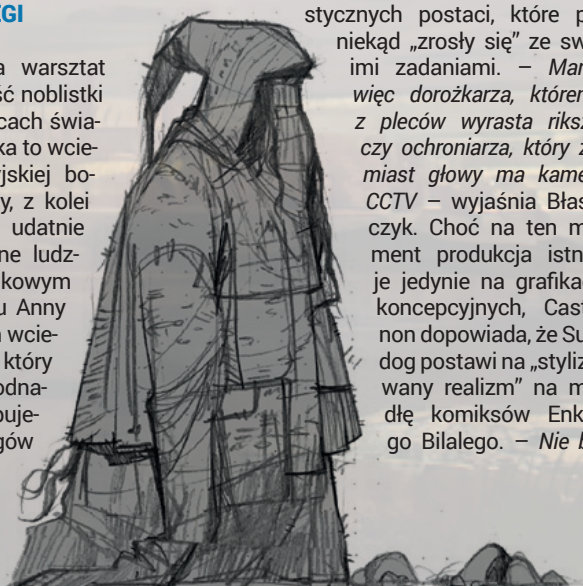
Bieluk przyniosła ze sobą ukochaną książkę ojca i poprosiła pisarkę o złożenie autografu… A choć początkowo zespół chciał nakłonić Tokarczuk do stworzenia nowego uniwersum, wspólnie doszli do wniosku, że trzymana przez projektantkę powieść nieźle sprawdziłaby się jako gra wideo.

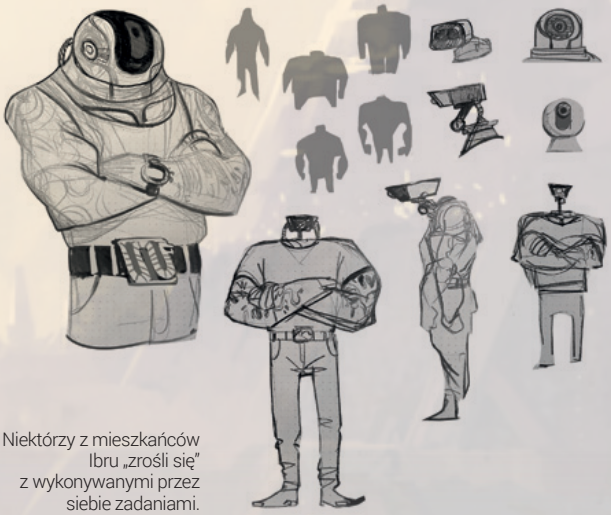
→ „PRAWIEK I INNE CZASY"? „BIEGUNI"? „KSIĘGI JAKUBOWE"?

Zespół bierze na warsztat mniej znaną twórczość noblistki – „Annę In w grobowcach świata". Tytułowa bohaterka to wcielenie Inanny, sumeryjskiej bogini płodności i wojny, z kolei świat przedstawiony udatnie łączy najstarsze znane ludzkości mity z cyberpunkowym sztafażem. Po zejściu Anny In do świata umarłych wcielimy się w detektywa, który będzie starał się ją odnaleźć. W tym celu spróbujemy zaktywizować bogów (dotychczas śledzących rozwój wypadków z tylnego siedzenia) i rozeznać się wśród kilku stronnictw reprezentujących różne wierzenia i oblicza technologii.

Odwzorowane w Unreal Engine 5 Ibru stanowi kolosalny, wielokondygnacyjny ziggurat, którego niższe kondygnacje to wybudowane na ruinach pradawnego miasta fawele, oplecione siecią rur i kabli. Im wyżej, tym lepsze warunki – na szczycie mieszkają sami bogowie.

Niżej znajdziemy moc fantastycznych postaci, które poniekąd „zrosły się" ze swoimi zadaniami. – *Mamy więc dorożkarza, któremu z pleców wyrasta riksza, czy ochroniarza, który zamiast głowy ma kamerę CCTV* – wyjaśnia Błaszczyk. Choć na ten moment produkcja istnieje jedynie na grafikach koncepcyjnych, Castanon dopowiada, że Sundog postawi na „stylizowany realizm" na modłę komiksów Enkiego Bilalego. – *Nie bę-*





■ Niektórzy z mieszkańców Ibru „zrośli się" z wykonywanymi przez siebie zadaniami.

dziemy robić cartoonowych Psychonautsów, ale też nie trzymamy się rzeczywistości kurczowo. Na pewno będzie to projekt mniej realistyczny niż choćby Dishonored.

→ „COMBAT BARDZO ŁATWO JEST SPIEPRZYĆ"

Na ten moment Sundog liczy osiem osób mających od kilku do nawet dwudziestu lat stażu w CD Projekcie, Flying Wild Hog czy Platige Image. Błaszczyk zapewnia, że założyciele studia to seniorzy z konkretnymi osiągnięciami na koncie.

A gdzie tu noblistka? Jak wyjaśnia prezes: – *Choć bazujemy na jej twórczości, opowiemy odrębną historię, z nowymi postaciami i wydarzeniami. Olga Tokarczuk stworzy tę fabułę razem z nami, będzie też trzymać jakościową pieczę nad projektem.* Osobiste zaangażowanie pisarki dziwić zresztą nie powinno, bo lubi ona trzymać rękę na pulsie. Wspólnie z Agnieszką Holland napisała scenariusz do nagrodzonego Srebrnym Niedźwiedziem „Pokotu" (bazującego na „Prowadź swój pług przez kości umarłych"), stoi także za librettem „Ahat-Ili – Siostry bogów".

■ Trafimy do świata żywcem wyrwanego z „Anny In w grobowcach świata".

Choć na ten moment Ibru istnieje głównie na papierze, wiadomo, że ma to być pierwszoosobowa gra, którą sami twórcy określają jako „detektywistyczne RPG" w dwóch smakach. Na rozgrywkę złoży się eksploracja miasta, rozmowy, zbieranie poszlak i realizacja questów oraz część „śledcza". – *Wyjątkowo ważne jest dla nas zapewnienie graczom ogromnej wolności w rozwikłaniu poukrywanych tam zagadek. Śledztwa rozwiążemy na dziesiątki sposobów, również pozornie je „psując", co jednak nie sprawi, że akcja stanie w miejscu* – reklamuje Błaszczyk. Zapytany o punkt odniesienia projektant rzuca: Return of the Obra Dinn.

Wśród inspiracji jak bumerang powracają także Overwatch i Valorant (styl artystyczny), Detroit: Become Human (wielość wyborów i zakończeń) oraz nowożytne odsłony przygodowego Sherlocka Holmesa (mechanizm „dedukacji"). Najchętniej Sundog odwołuje się jednak do Disco Elysium. – *Z zastrzeżeniem, że na pewno chcemy mieć mniej tekstu, a perspektywa będzie trzecioosobowa, nie izometryczna.*

Błaszczyk dopowiada, że zespół idzie szeroko: chce jednocześnie trafić do fanów najntisowych RPG-ów, nowej fali i czytelników literatury. By jednak zadowolić tak zróżnicowane audytorium, trzeba zdecydować się na ustępstwa. – *Nie będziemy mieli combatu w czasie rzeczywistym, nie chcemy sprawdzać sprawności manualnej naszych odbiorców.*

Twórca szczerze zresztą przyznaje, że systemu walki się nieco boi. – Combat bardzo łatwo spieprzyć, a bardzo trudno jest zaoferować w temacie coś nowego. Fingas uzupełnia: – *Walka byłaby niewskazana także z innego, fabularnego powodu. W świecie gry spotykamy boskie istoty, z którymi trudno byłoby się nam mierzyć.*

→ OWSZEM, TO RPG

Ale gdzie tu właściwie rolplej? Fingas: – *Chcemy oddać graczowi wybór profesji. Jako alchemik przeczytamy traktaty, dzięki którym uwarzymy eliksiry pozwalające zobaczyć więcej w świecie przedstawionym. Myślimy też o wprowadzeniu klasy astrologa, w końcu to nauka Oldze bliska. Mógłby on przed rozpoczęciem śledztwa spojrzeć w nocne niebo lub w astrolabium i wyczytać z gwiazd jakąś informację, którą wykorzysta podczas śledztwa.* A że to uniwersum mocno osadzone w technologii, zapewne nie obejdzie się bez hakowania i grzebania w plikach.

RPG-owość projektu mamy czuć także dzięki skillom, które otworzą dodatkowe opcje dialogowe i sposoby interakcji z Ibru. Jak mówi Castanon: – Przy odpowiednio wysokich zdolnościach magicznych gracz będzie mógł podejść do latarni i zapytać jej, czy aby podejrzany nie przechodził przez pobliską ulicę. Rozwiązanie wydaje się bliskie znanej z Disco Elysium umiejętności „shivers", a więc możliwości zestrojenia się z rytmem miasta i porozumienia z jego elementami. Fingas precyzuje jednak, że inspiracji dostarczyła noblistka. – *Swego czasu Olga ukuła termin „ognozja", a więc możliwość dostrzegania związków między rzeczami pozornie odległymi. Będę łącznikiem między nią a Sundogiem, moją rolą jest więc przekazać jej intuicje i dopilnować, by zostały one zaimplementowane w grze.*

→ SŁOŃCE WSTAJE POWOLI

Błaszczyk zapewnia, że literackie uniwersum może pomieścić więcej niż jedną grę. – *Nie tylko zresztą grę, bo nadaje się ono także do innych mediów: komiksów, filmów czy planszówek* – wylicza. Wiele jednak zależy od sukcesu Ibru. Nawiasem mówiąc: firma poszukuje właśnie finansowania i werbuje, do premiery powinna się ona rozrosnąć do ok. 20 osób. □

O AUTORZE

Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu", „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

MARTA FIJAK

O kurczakach i emergentnej narracji

Zima wzięła nas z zaskoczenia. Mrozy przybrały na sile wcześniej niż przypuszczaliśmy, niwecząc naszą ostatnią szansę na zbiory. Spiżarnia świeciła pustkami, choć przez nieszczęśliwy wypadek mieliśmy jedną gębę mniej do wykarmienia. Nastroje były posępne.

Po dwóch tygodniach jedzenia po pół racji żywności trudno było stwierdzić, czy bardziej doskwiera nam głód, chłód, czy żałoba po przyjacielu. Wpatrywaliśmy się bezmyślnie w ogień, czekając, aż może, a nuż, przez nasz teren będzie migrować jakaś zwierzyna łowna. Wtem z letargu wyrwało nas skrzeczenie konsoli komunikacyjnej. Dzień drogi od nas rozbiła się bezzałogowa jednostka przewożąca towary między koloniami. Według raportu znajdowały się w niej leki, elektronika i… drób. Tak! Sześć kur! Sześć wspaniałych, nośnych kur! Jajka!

Szybko sformowaliśmy karawanę ratunkową i podzieliliśmy się na dwie grupy. Jedna miała udać się na mroźne pustkowia, by przejąć ładunek i stawić ewentualny opór innych szabrowników. Druga: zbudować ogrzewany kurnik, rozmontowując w tym celu część naszego schronienia. Po dwóch dniach karawana powróciła. Towarzysze dotarli do nas z odmrożonymi kończynami i połową rynsztunku, z którym wyruszyli, ale żywi, z klatkami pełnymi drobiu! Podekscytowani otworzyliśmy je i…

…ku zaskoczeniu wszystkich ptaków nie było sześć, a cztery. Co gorsza, nie były to kury, a koguty.

Wiedzieliśmy, że nasz los został przypieczętowany. To będzie nasza ostatnia zima. Dobrze, że przynajmniej ostatni posiłek okaże się syty.

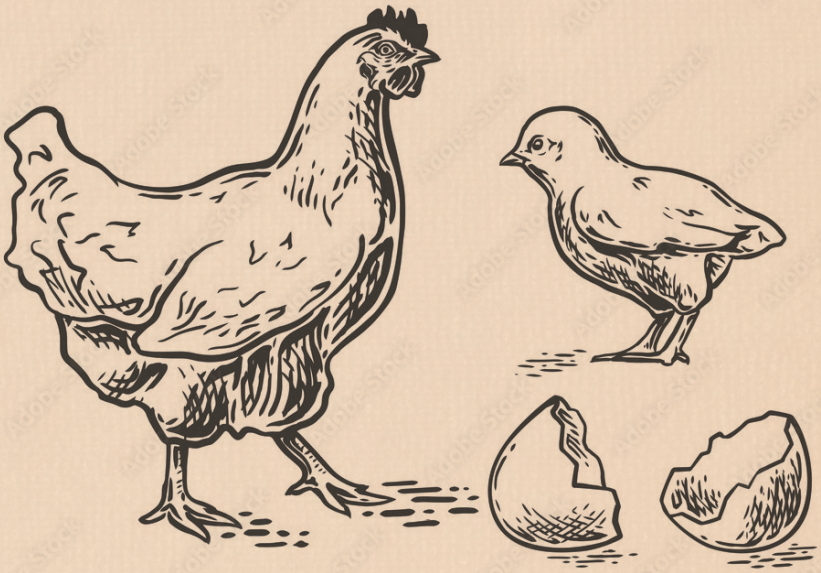
→ JEDNA NA MILION

Nie ma co ukrywać, powyższa historia nie jest szczytowym osiągnięciem literatury. Na siłę można się w niej doszukiwać klasycznego motywu „człowiek przeciw naturze", ale w najlepszym razie ma ona zadatki na anegdotę. Jej siłą nie jest zawiłość czy nagłe zwroty akcji, ale unikalność. Jestem jedyną osobą na świecie, która doświadczyła powyższych wydarzeń, prawdopodobieństwo, że jeszcze komuś się one przytrafią, jest bliskie zeru.

Po kurczaki wyprawiła się jedna z moich kolonii w grze RimWorld. Zawiązanie akcji można streścić w jednym zdaniu: grupa rozbitków ląduje na obcej planecie, na której musi przetrwać do czasu, aż znajdzie sposób na powrót do domu. Mimo to tytuł generuje bez liku tzw. narracji emergentnych, czyli – w dużym uproszczeniu – takich, których nikt nie napisał, a które wynikły z interakcji między odbiorcą a mechanikami i systemami. Choć na pierwszy rzut oka niewidoczne, mechaniki wyznaczają reguły, według których gra odpowiada na nasze działania (mechaniki głodu, pragnienia i zimna). Systemy stanowią natomiast zbiory wpływających na siebie mechanik (system przetrwania).

→ OPOWIEŚĆ O PIJANYCH KOTACH

Na polu narracji emergentnej błyszczy nie tylko RimWorld, jednym z najbardziej znanych przedstawicieli nurtu jest Dwarf Fortress – wydany w 2006 r. roguelike, który wygląda, jakby opracowano go 30 lat wcześniej. Interfejs ma tak nieprzejrzysty, a mechanizmy i systemy tak nieprzystępne, że początkujący powinni wczytać się w 250-stronicową książkę (2006; O'Raily), która wprowadzi ich w podstawy (!) zabawy. A jednak tysiące odbiorców „przegryza się" przez



tę nieczytelność, spędzając na kierowaniu osadnikami tysiące godzin (ze względu na model dystrybucji trudno ocenić, ilu tych graczy jest). W internecie znajdziecie mnóstwo historii, komiksów, rysunków i słuchowisk, które zainspirował upadek krasnoludzkich fortec.

By zrozumieć fenomen Dwarf Fortress, trzeba zrozumieć pieczołowitość, z jaką symulowany jest świat krasnali. Weźmy za przykład ulubioną anegdotę jednego z twórców – Tarna Adamsa: opowieść o nagłym masowym wymieraniu kotów po jednej z aktualizacji. Nie dość, że mruczki padały jak muchy, co ponad miarę zwiększało populację myszy, to jeszcze znajdowano je w kałużach wymiocin. Wszystkie ślady wskazywały na... zatrucie alkoholem. Choć jednak łatka rzeczywiście wprowadziła tawerny, to przecież zwierzęta nie były w stanie zamawiać napojów wyskokowych! A jednak dowody wydawały się niepodważalne.

Jedna z mechanik Dwarf Fortress pozwala na brudzenie się postaci, a nawet poszczególnych części ich ciała. W tym wypadku zarzewiem problemu okazali się barmani, którzy, odbierając ze stołu kufel, rozlewali czasem resztki trunku. Jeżeli krasnolud wdepnął w taką kałużę – roznosił ją po podłodze... a stąd już prosta droga do nieszczęścia. Futrzaki przypadkiem następowały łapkami na alkohol i od razu zabierały się do ich mycia. Tajemnica rozwiązana!

→ O PIERWSZYM POLOWANIU I ŻĄDZY KRWI

W bardziej liniowych grach napięcie pomiędzy rozgrywką a fabułą prowadzi niekiedy do niezamierzonej śmieszności. Koronnym przykładem jest tu reboot Tomb Raidera (2013), który prezentuje początki Lary Croft. Jeden z systemów gry pozwala nam na polowanie. Zanim zostanie wprowadzony, na ekranie pojawia się dramatyczny przerywnik filmowy, w którym targana silnymi emocjami protagonistka zabija jelenia po raz pierwszy. Raptem kilka minut może dzielić cutscenę z Larą płaczącą nad jednym zwierzęciem od gameplayu z Larą, która morduje bez zająknięcia pół lasu. Powstaje w ten sposób dysonans tonalny, który może i jest zabawny, ale niweczy emocjonalny ładunek sceny.

Bywa, że przeplatanie się rozgrywki z wyreżyserowanymi sekwencjami działa także na korzyść twórców. W Spec Ops: The Line wcielamy się w wysłanego do Dubaju żołnierza Delta Force, który poszukuje zaginionego pułkownika Johna Konrada. Gracz w imię z pozoru słusznej sprawy mierzy się z falami wrogów, ale końcowe przerywniki filmowe diametralnie zmieniają odbiór fabuły – nagle okazuje się, że zagrożenie istniało jedynie w umyśle bohatera, a my przez kilkanaście godzin strzelaliśmy do cywili. Gdyby odbiorca sam nie pociągał za spust, wydźwięk finału byłby znacznie słabszy.

→ RADZIECKI REŻYSER UCZY KONTEKSTU

Łącząc gameplay i statyczne elementy scenariusza, chcemy tworzyć satysfakcjonujące doświadczenia. Czasem te „doświadczenia" opowiadają bardzo konkretne historie, gdy jednak w grze pojawia się wiele otwartych systemów, skutkiem są wspomniane wcześniej narracje emergentne. Niezależnie od podejścia kluczem jest kontekst, którego siłę opisuje efekt Kuleszowa.

Radziecki reżyser przeprowadził w latach 20. XX w. eksperyment polegający na pokazaniu widzom statycznego kadru i zbliżenia na twarz aktora Iwana Mozżuchina. O ile ujęcie z aktorem zawsze było takie samo, o tyle pierwszy kadr różnił się dla każdej grupy: raz było to jedzenie, raz dziecko w trumnie, a raz roznegliżowana kobieta. Po projekcji filmowiec zapytał badanych o emocje, które starał się przekazać Mozżuchin. Byli oni pod wrażeniem, jak dobrze ów zagrał głód, smutek lub pożądanie – zależnie od tego, w której grupie się znaleźli.

→ JAK TO WSZYSTKO SKONCEPTUALIZOWAĆ

Weźmy na tapet skrajnie odmienne gry: The Last of Us: Part II i Prison Architecta. Jeśli poprosimy kogoś, by opowiedział nam o swoich doświadczeniach z nimi, dostrzeżemy pewną prawidłowość. W pierwszej z produkcji kluczowe dla narracji są przerywniki filmowe. To, jak strzelamy, gdzie biegamy i na ile eksplorujemy lokacje, ma mały wpływ na historię – gameplay wspiera fabułę, co najwyżej podkreślając charakter postaci (stąd właśnie różnica w sposobie gry jako Abby i jako Ellie). Każdy z odbiorców odejdzie od konsoli, mając w głowie ten sam scenariusz, napisany przez Neila Druckmanna i Halley Gross.

Na drugim końcu spektrum sytuuje się Prison Architect, strategia, w której projektujemy więzienie i zarządzamy nim. Jej gracze z pewnością przeżyli niejedną próbę ucieczki, zapobiegli (lub nie) buntom na masową skalę i napotkali dziwacznych, wygenerowanych losowo bohaterów (w jednej z moich rozgrywek trafiłam np. na osadzonego, który obsesyjnie kolekcjonował łyżki). Fabuła nie opiera się tu na cutscenach, a żadne z tych wydarzeń nie było oskryptowane, to efekty interakcji odbiorcy z systemami. W połączeniu z więziennym kontekstem two-

■ Bywa, że rozgrywka i cutsceny stoją w sprzeczności, co skutkuje tzw. dysonansem ludonarracyjnym.

rzą one w naszych głowach spójne, spersonalizowane historie.

Choć książka, film czy album muzyczny mogą być różnie interpretowane i wywoływać w odbiorcy różne emocje, są to dzieła o zamkniętej strukturze i zerowej interaktywności. W przypadku gier wideo istnieje jednak pewna skala: na jednym jej krańcu znajdziemy produkcje o niewielkim wpływie mechanik na całokształt narracji, na drugim: tytuły, w których mechaniki stanowią tejże narracji podstawę.

A na tym wcale nie koniec!

→ O 4 PRZESTRZENIACH I 2 OSIACH

Nie ma wielkiego znaczenia, w jaki sposób – grając w Wiedźmina 3 – siekamy potwory, jednak przebieg gry może się różnić zależnie od podjętych przez nas fabularnych wyborów. W przypadku filmowej przygodówki Her Story mamy pewną kontrolę nad scenariuszem: uzyskawszy dostęp do policyjnej bazy danych, sami decydujemy o kolejności oglądanych nagrań, a pewne z nich możemy wręcz pominąć... Mimo to kończąc zabawę, mamy w głowach dość podobną historię. Różnica między oboma tytułami tkwi w różnorodności narracji, jakie generują.

Gry wideo moglibyśmy więc podzielić na cztery grupy opisane dwoma parametrami:

- mała różnorodność możliwych narracji, narracja nie wynika z gameplayu,
- duża różnorodność możliwych narracji, narracja nie wynika z gameplayu,
- mała różnorodność możliwych narracji, narracja wynika z gameplayu,
- duża różnorodność możliwych narracji, narracja wynika z gameplayu.

By lepiej zwizualizować sobie ten podział, rzućcie okiem na grafikę umiejscowioną u góry strony. W jednym rogu znajdziecie gry, w których narracja nie wynika z rozgrywki, a jej różnorodność jest niewielka – przykładem będą serie The Last of Us, Uncharted czy God of War; dla uproszczenia nazwijmy je „filmowymi doświadczeniami". Ich lustrzanym odbiciem są tytuły, w których różnorodność jest olbrzymia i w dużym stopniu stanowi następstwo gameplayu (vide wspomniane wcześniej Rimworld i Prison Architect), a więc „generatory anegdot".

Istnieją także gry, które oferują różnorodność narracji, ale nie wynika ona z mechanik, a z fabularnych decyzji gracza. W Wiedźminie 3 wątek Krwawego Barona może potoczyć się różnie, kluczowy wpływ ma decyzja dotycząca uwolnienia bądź zabicia ducha na Szepczących Wzgórzach. Ochrzciłam je **„paragrafówkami"**, na cześć książkowych gier paragrafowych. Stawkę uzupełniają **„mechaniczne historie"**, produkcje o niewielkiej różnorodności narracji, w których wszelkie niuanse są następstwem mechanik. W Her Story układamy sobie scenariusz z fabularnych „klocków", wybierając, który fragment filmu z bazy danych obejrzymy jako następny; w Papers, Please – decydując, kogo przepuścimy przez granicę totalitarnego państwa.

→ O PUŁAPKACH

Każda z tych grup stawia nas, twórców, przed unikalnymi wyzwaniami. By trafić do szerokiego odbiorcy, „filmowe doświadczenia" muszą być starannie wyreżyserowane, co (zazwyczaj) pochłania duże pieniądze – w tym segmencie trudno o umowną grafikę i ściany tekstu. Oddając odbiorcy większą kontrolę, możemy pozwolić sobie na więcej umowności, nierzadko działa ona zresztą na korzyść gry. Mimo to „generatory anegdot" stanowią niełatwy kawałek chleba: tworzenie i balansowanie ich systemów zajmuje mnóstwo czasu (nie bez przyczyny Dwarf Fortress jest rozwijane od 2006 r., a RimWorld wyszedł z fazy earlyaccessowych testów po pięciu długich latach). W dodatku twórca musi się liczyć z utratą kontroli nad przekazem.

„Paragrafówki" opierają się na rozgałęzieniach w fabule, co oznacza konieczność stworzenia złożonego scenariusza i zawartości (np. nowych lokacji, alternatywnych wersji cutscen czy sekwencji walki). Rodzi to koszty. Duże koszty. „Mechaniczne narracje" powinny zapewniać jako takie zróżni-

■ RimWorld nie błyszczy oprawą, ale punktuje złożonością swych mechanik.

Scenariusz Prison Architect opiera się niemal wyłącznie na interakcji odbiorcy z systemami.

Choć trudno w to uwierzyć, powyższy screen z Dwarf Fortress uwiecznia scenę, w której jednego z krasnali przytłoczyło życie, modląc się do bogów czuł podirytowanie, wpadł w szał, zaczął biegać po całym kompleksie, po czym padł z odwodnienia. Ponoć jednak czerpał dużą satysfakcję z pracy (był górnikiem).

cowanie, a jednak trzeba uważać, by nasz przekaz pozostał czytelny. W jednym z wywiadów Will Wright przyznał, że projektując The Sims, chciał ukazać pułapki konsumpcjonizmu. Systemy faktycznie o tym opowiadają, bo im więcej nasz sim gromadzi rzeczy, tym więcej czasu musi spędzać, czyszcząc je i naprawiając… A jednak przesłanie developera nijak nie trafiło do jego odbiorców. Sam cykl, o ironio, stał się zaś maszynką do generowania pieniędzy pozyskiwanych z płatnych paczek z meblami, akcesoriami, lokacjami i mechanikami.

→ I O SZANSACH

Głęboko wierzę, że wciąż poznajemy siłę narracyjną gier wideo. Przez lata staraliśmy się – jako branża – zbliżyć do filmowców, oferując coraz lepszą grafikę, ujęcia i obsadę. Dziś produkcje opowiadające historię za pomocą nieinteraktywnych elementów są domeną studiów z największym zapleczem finansowym – na tym polu konkurujemy zresztą nie tylko między sobą, ale także z kinem, Netfliksem, HBO Max czy Amazon Prime'em. Jeżeli jednak przesuniemy środek ciężkości w kierunku mechanik i systemów, otwierają się przed nami przestrzenie, na których inne media nie mogą z grami konkurować. Emergencja pozwala snuć gamedevowi głęboko osobiste historie, które mogą w unikalny sposób opowiadać o rzeczach ważnych dla odbiorców.

Przykładu? Jakiś czas po premierze Frostpunka, nad którym pracowałam, przeczytałam artykuł „Vice'a", w którym Kevin Snow podnosił, że 11 bit studios ukazuje osoby z niepełnosprawnościami jako złożone jednostki, nie narracyjną sztuczkę obliczoną na wzbudzenie zainteresowania. Dziennikarz splótł historię Gideona Fleeta, losowo stworzonej postaci, i swoją własną, opowiadając o prywatnym doświadczeniu niepełnosprawności i problemie reprezentacji. Gideon stracił nogę w wyniku decyzji gracza, ale ten sam gracz ofiarował mu protezę, ponownie zapewniając sprawczość. Gdy w trakcie ostatniej śnieżycy jedna z kopalni stanęła z powodu mrozu, potrzebni byli ochotnicy, by wznowić wydobycie i zapewnić miastu ciepło. Jednym z tych ochotników był Gideon. Zginął, by społeczność mogła przetrwać.

Nie napisałam tej historii. Nie przypuszczałam, że może mieć ona miejsce w grze, którą sama projektowałam – a jednak dzięki mechanikom i systemom gry powstała, odciskając ślad w autorze tekstu.

Uważam, że to piękne. □

Frostpunk wygenerował historie, których nie przewidzieli sami twórcy.

O AUTORCE

Marta Fijak

Z wykształcenia: biolog eksperymentalny i informatyk. Z miłości: projektant gier. Uparcie symuluje, prototypuje i projektuje wszystko, co ma wywołać emocje. Była programistką, analitykiem danych, projektantką questów i poziomów, obecnie pełni rolę dyrektora kreatywnego. Na koncie ma m.in. nominowanego nagrody BAFTA Frostpunka, obecnie pracuje nad tajemniczym projektem dla Anshar Studios. Wykładowczyni GameDev School, kuratorka IndieCade. Według GamesIndustry.biz jest jedną ze 100 osób, które zmieniają oblicze branży gier.

MAREK CZERNIAK

Czysty wymysł po polsku

Silna branża kreatywna i globalny eksport kultury to marzenie każdego nowoczesnego państwa. Czy Polska wykorzysta potencjał, jaki daje jej dziś rodzimy gamedev?

Gdy w 1958 roku niewielkie przedsiębiorstwo z Tokio zajmujące się drobną elektroniką domową przymierzało się do debiutu giełdowego, jednocześnie zaczęło myśleć o ekspansji zagranicznej. W tym celu postanowiono poszukać nowej nazwy. Miała kojarzyć się międzynarodowo i pozwolić choć odrobinę ukryć prawdziwy kraj pochodzenia firmy. Grając na skojarzeniu łacińskiego „sonus" oraz amerykańskiego „sonny", wymyślono nazwę Sony.

Japonia przeszła długą drogę od klęski w II wojnie światowej. Choć dziś trudno w to uwierzyć, nie zawsze była znana jako eksporter wysokiej jakości elektroniki. Był czas, gdy dla zachodniego odbiorcy „made in Japan" brzmiało jak żart, synonim tandety.

Z trudem zbudowana przez dziesięciolecia pozycja producenta wysokiej klasy maszyn, samochodów i elektroniki domowej została nadwerężona wraz z nadejściem potężnego kryzysu finansowego, który uderzył w kraj na początku lat 90. ubiegłego wieku.

→ CZYSTY WYMYSŁ...

Fascynującą historię drogi Japonii do pozycji światowego giganta w dziedzinie eksportu popkultury opisał w książce „Czysty wymysł" Matt Alt.

Właśnie w latach ciężkiego kryzysu gospodarczego widzi on moment, gdy Japończycy mocniej zwrócili się w kierunku zarówno swojej kultury, przemysłów kreatywnych, jak i wirtualnego eskapizmu, którym później zarażali cały świat.

Momentem przełomowym według autora był rok 1997 i premiera gry wideo Final Fantasy VII. Wcześniej starano się usilnie „globalizować" produkty eksportowe, unikać lokalnych nawiązań kulturowych, nadawać bohaterom amerykańskie lub choć w miarę uniwersalne imiona, a po premierze FF VII wiele się zmieniło. Coraz większe grupy odbiorców były gotowe i silnie zainteresowane, by importowane produkty pozostawały jak najbardziej japońskie, możliwie wierne oryginałowi.

Ciekawostką pozostaje, że światowy sukces FF VII zawdzięcza m.in. firmie Sony, która przecież kiedyś sama chciała ukrywać kraj swojego pochodzenia.

Po dawnym wstydzie nie pozostało ani śladu, a jego wspomnienie wydaje się wręcz dziwaczne. Sony w drugiej połowie lat 90. było już potężną korporacją międzynarodową, a na rynek gier wideo wkroczyło w 1993 roku z własną konsolą pod nazwą PlayStation. Na sam marketing siódmej, rewolucyjnej odsłony Final Fantasy firma mogła już wyłożyć rekordowe wtedy 30 mln dolarów.

Co ważne, kultury Japonii nie identyfikujemy dziś przez pryzmat opowieści o jej poświęceniu i bohaterstwie w wybranych okresach swojej historii (która przecież nie zawsze była chwalebna!). Kojarzymy ją dzięki takim markom kultury jak Pokémon, Nintendo, Mario Bros, Pac Man, Hello Kitty, Totoro, PlayStation, Power Rangers, Resident Evil, Godzilla czy właśnie wspomniane Final Fantasy. Wszystkie one to symbole eksportu niczym nieskrępowanej japońskiej kreatywności, fantazji, czyli właśnie tego czystego wymysłu, który buduje wizerunek, promuje kraj i przy okazji przynosi gigantyczne pieniądze. To w dużym stopniu dzięki grom wideo, anime czy mandze odbieramy dziś Japonię jako kolorowy, interesujący kraj.

→...PO POLSKU

Dzisiejsza Polska posiada niewiele marek kulturowych rozpoznawalnych szeroko na całym świecie. Wiedźmin czy Dying Light to już marki globalne, ale jeśli szukamy poza branżą gier wideo, to robi się ciężko.

Co jakiś czas ożywają marzenia o wielkich produkcjach, które opowiedzą o bohaterach, wypromują historię, zbudują nowy wizerunek naszego kraju i globalne poczucie głodu na polską kulturę. Także poprzez gry wideo.

Podpowiedzmy więc, że planując takie produkcje, trzeba pamiętać o kilku rzeczach. Po pierwsze, na dziś osadzenie gry w polskiej historii nie jest od strony sprzedażowej i marketingowej jej atutem, co najwyżej może być to rzecz

Dyplomacja kulturalna

Dyplomacja kulturalna – element dyplomacji publicznej, forma wymiany informacji, promocji sztuki i innych aspektów kultury pomiędzy narodami.
Dyplomacja kulturalna definiowana jest przez Cummingsa jako wymiana idei, informacji, sztuki i innych aspektów kultury między narodami, by sprzyjać wzajemnemu zrozumieniu. Formuje ważny element szerszego wysiłku publicznej dyplomacji, która zawiera po prostu wszystko, co robi naród, by przedstawić siebie światu. Skoro istota dyplomacji kulturalnej składa się z narodów dzielących się formami swojej kreatywnej ekspresji, jest ona naturalnie przyjemna, i dlatego może być jednym z najbardziej efektywnych narzędzi dyplomatycznych. Dyplomacja kulturalna jest idealnym przykładem tzw. soft power, czyli umiejętności przekonywania przez kulturę, wartości i idee, w przeciwieństwie do hard power, która zdobywa i wymusza poprzez działania militarne. *Źródło: wikipedia.org*

Soft power

Soft power, także miękka siła – zdolność narodu czy kraju do pozyskiwania sojuszników i zdobywania wpływów dzięki atrakcyjności własnej kultury, polityki czy ideałów politycznych. Twórca pojęcia Joseph Nye określa soft power jako „subtelne sprawianie, by inni chcieli tego samego wskutek niewymuszonego wyboru".
Podstawą tego pojęcia jest – zaobserwowane przez jego twórcę – zjawisko, w którym państwa mogą osiągać swoje cele w polityce międzynarodowej poprzez sam fakt, że inne państwa szanują ich wartości, dokonania czy kulturę i mają aspiracje, by np. osiągnąć podobny poziom rozwoju, dobrobytu czy otwartości obywateli.
Soft power polega na wykorzystaniu atrakcyjności i siły przyciągania dzielonych wartości jako narzędzia perswazji. Charakteryzuje się budowaniem percepcji słuszności pewnych idei oraz budowaniem chęci innych aktorów do wkładu w ich urzeczywistnienie. *Źródło: wikipedia.org*

neutralna. A realizując natarczywą edukację, będzie dla takiego produktu obciążeniem.

Musimy zaakceptować, że masowego gracza na świecie niewiele łączy z naszym krajem. Nasza historia interesuje go tak samo jak stu innych krajów, które nawet nie do końca wie, gdzie leżą. Nie możemy od niego wymagać, aby się nami zainteresował, bo nam się to z jakichś historycznych przyczyn należy. Cała praca, aby zdobyć jego uwagę i zainteresowanie, pozostaje po naszej stronie. Zastanówmy się, jak sami byśmy zareagowali na hipotetyczną zapowiedź wielkiej gry, która będzie realizowała misję edukacji historycznej nawet stosunkowo bliskiej nam Norwegii?

Ponadto aby taka produkcja odniosła sukces, musi być zwyczajnie dobra. Realizować atrakcyjną fantazję, obietnicę przygody i wyzwania, umiejętnie używając nowoczesnego języka gier wideo. Dla osób niemających z nimi dotychczas nic wspólnego może to być w pierwszej chwili trudne do zrozumienia i zaakceptowania. Inaczej zafundujemy sobie w najlepszym wypadku mało interesujący podręcznik. A bardziej prawdopodobne, że kompletnie nieskuteczne, a może nawet w efekcie zniechęcające do nas narzędzie propagandy.

Wzorując się na imponujących dokonaniach Japonii, pamiętajmy też, że możemy, ale absolutnie nie musimy opierać naszych produktów zawsze na historii. Mamy na tyle silną i ciekawą kulturę, że możemy pokusić się o stworzenie nowych marek kulturowych, które będą miały w sobie naszą wrażliwość i jednocześnie zdobędą na tyle mocną pozycję, aby stać się nowymi globalnymi ambasadorami naszego kraju. Tym, czym dla Japonii są Pokémony czy Godzilla.

Zbyt łatwo, mówiąc o promocji Polski, przeskakujemy na ograniczające nas myślenie o tym, jak opowiedzieć światu historię naszego kraju.

→ MIĘKKA SIŁA PERSWAZJI

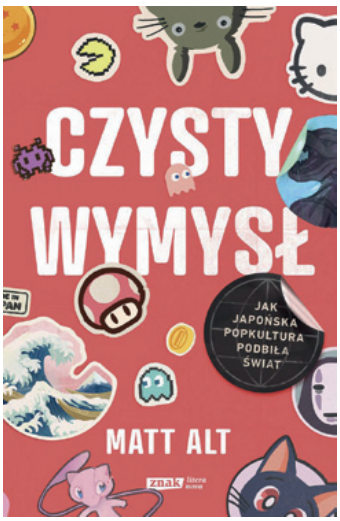
Polska według wielu badań uważana jest za najbardziej proamerykański kraj w Europie. Częściowo za ten stan rzeczy odpowiada polityka międzynarodowa i kwestie bezpieczeństwa. Podstawy budowy takiego nastawienia to jednak dziesiątki lat „bombardowania" nas amerykańską kulturą, a szczególnie filmami, serialami i grami.

Wizja amerykańskiego stylu życia, którą prezentowały kolejne filmy, była dla nas tak atrakcyjna, że pchała nas na Zachód. Odrzucaliśmy wschodnie wartości i wzorce. Przepotężny soft power kultury amerykańskiej miał olbrzymi wpływ na zmiany polityczne i gospodarcze na świecie w ostatnich kilkudziesięciu latach. Siła rażenia filmów Stevena Spielberga, charyzmy Chucka Norrisa, automatów arcade od Atari, serialu Dynastia, MTV, komiksów z superbohaterami czy gum do żucia z Kaczorem Donaldem okazywała się nieraz silniejsza niż czołgów i rakiet.

To przez pryzmat kultury oraz wizerunku, jaki kreuje, oceniamy kraje, zwłaszcza te, których nie poznaliśmy osobiście. Dyplomacja kulturalna tworzy wizerunek kraju i ludzi, nasze sympatie i antypatie, budzi chęć nawiązania bliższych relacji albo ostrożność czy wręcz wrogość. Może wspomóc lub zniweczyć wysiłki na rzecz wielkich kontraktów gospodarczych, a nawet sojuszy militarnych.

Dyplomacja kulturalna jest jednym z najważniejszych elementów prowadzenia polityki zagranicznej w czasie pokoju. Wymaga jednak cierpliwości i konsekwencji, konkretne efekty przychodzą często dopiero po wielu latach.

Niestety, robiąc uczciwy rachunek sumienia i patrząc na ostatnie 30 lat wolnej Polski, musimy uznać, że nie mamy na tym polu wielu osiągnięć.



Fascynującą historię drogę Japonii do globalnego eksportera kultury, w książce "Czysty wymysł" (org. Pure Invention) odpisał Matt Alt.

Polska ma silną branżę gier wideo, która zresztą powstała i rozwinęła się bez znaczącego wsparcia instytucji. Czy więc gry wideo mogą pomóc w budowie polskiego soft power? Wszystkie poważne raporty dotyczące wartości eksportu polskiej kultury nie pozostawiają złudzeń. Jeśli istotne są dla nas skuteczność i zasięg dotarcia, a powinny być, to na dziś nie ma poważnych alternatyw. Aby to było jednak możliwe, rodzime instytucje muszą ostatecznie przestać bać się gier wideo, traktować je jako coś mało poważnego, zbyt komercyjnego, nauczyć się i zaakceptować ich język. W obszarze promocji Polski gamedev musi być obiektem silnego zainteresowania instytucji kultury. A jeśli nie wykorzystamy obecnego potencjału, to za kolejne 30 lat zostanie nam powtórzyć staropolskie „miałeś chamie złoty róg".

O AUTORZE

Marek Czerniak

Jeden z z założycielio oraz przeweodniczący Rady Fundacji Indie Games Polska, creative director w warszawskim studiu Atomic Wolf.

MATEUSZ WITCZAK

Bezsenność w (związku z) Seattle

Na tytułową „bezsenność" powinna cierpieć nie Meg Ryan czy Tom Hanks, ale Polska. O ile bowiem postaci z komedii romantycznej mogą znaleźć w stolicy stanu Waszyngton co najwyżej miłość, realnie istniejące państwa grają o wyższą stawkę. Dominację w globalnych technologii i popkulturze.

W drugiej połowie lat 80. heavy metal wytracał kontrkulturowy powab, synth pop wygryzał w klubach rytmy disco, artyści country gonili w piętkę, a punkowcy na dobre wyprowadzili się z garaży. Muzyka popularna potrzebowała kolejnej rewolucji, a ta znalazła swą kolebkę w Seattle, gdzie przedstawiciele generacji X przywdziali flanelowe koszule, podarte dżinsy i przybrudzone trampki, a następnie chwycili za elektryczne basy i strzykawki.

„Wielka czwórka z Seattle" (Alice in Chains, Pearl Jam, Nirvana, Soundgarden) kontestowała na pięciolinii pozorną doskonałość lat 80., niejako przy okazji tworząc zupełnie nowy styl muzyczny, a może i filozofię życia – grunge. Potem poszło już z górki; na listach

przebojów zameldowali się Green River, Skin Yard, Candlebox, Stone Temple Pilots i Melvins.

A choć i dziś Seattle kojarzy się z grunge'em, deszczem i depresją, jego wizytówkami powinny być w istocie Microsoft, Boeing i Valve. Jak ćmy do światła lgną tu technologiczni giganci, obok których moszczą się startupy, które dopiero próbują zaatakować masową wyobraźnię. Ozdobą *downtown* pozostają Amazon Spheres, które – ze względu na charakterystyczny kształt – autochtoni żartobliwie określają mianem „Bezos Balls". W pobliskim kampusie Amazona karty odbija aż 75 tys. specjalistów, z kolei microsoftowe Redmond może pomieścić 50 tys. klawiatur. Gdy zapieje kur, ekspaci zmierzają do biur mobilnego Big Fish Games, karcianego giganta Wizards of the Coast, czy seksbutików Babeland, wydmuchując po drodze kłęby rekreacyjnej marihuany. Wystarczy podnieść głowę, by między drapaczami chmur zamajaczyła Space Needle, futurystyczna wieża widokowa, którą wzniesiono z okazji światowej wystawy.

Kuchnia indyjska sąsiaduje tu ze śródziemnomorską i chińską; najlepsze winiarnie w Stanach – z najlepszymi w Stanach destylarniami whisky. Wyszedłszy z pierwszego w historii USA Starbucksa, chwytam za *seattle doga*, którego od popularniejszych kuzynów wyróżnia obecność śmietanki. Na kulinarnej mapie miasta prym wiodą jednak przede wszystkim owoce morza: knajpy w nadbrzeżnych dzielnicach Ballard i Interbay serwują ostrygi, łososie i kraby.

Kto by jednak pomyślał, że raptem sto lat wcześniej „Szmaragdowe miasto" sprzedawało nie opowieści i technologie, a kilofy? I że zamiast zatrudniać przy developowaniu aplikacji i gier – najmowało do wyrębu drewna?

→ KONSUL, CZYLI HOBBY

Pionierzy przybyli tu w 1851 r., początkowo budując drewnianą chatę (jeszcze bez dachu) i rozstawiając pole namiotowe. – *Osiedlili się w tym miejscu, bo region leżał tuż nad oceanem. W efekcie przemysł morski był w nim obecny właściwie od zawsze* – tłumaczy Teresa Indelak-Davis, honorowa konsul RP. Miasto (in spe) rozwijało się jednak powoli ze względu na swoje odizolowane (względem reszty kolonialnych osad) położenie. Kluczem do prosperity, dopowiada Indelak-Davis, było upowszechnienie kolei.

Kontakt do Teresy, drobnej, wręcz filigranowej blondynki, dostaję od Fundacji Indie Games Polska. Gdy dopiero planuję podróż, pytam, czy pomogłaby mi umówić rozmowę z Sekretarzem Stanu (odsyłam do tekstu: „Jak powstała nerdowska utopia?"). Kilka godzin później na moją skrzynkę pisze sam sekretarz.

Najbliższy konsulat RP znajduje się w Los Angeles, 1135 mil (1826 km) od Starbucksa, gdzie siedzi korespondująca ze mną Teresa. Najbliższy – i zarazem jedyny w Stanach, nowojorski – instytut Polski, dzieli od Seattle 2852 mil (4589 km). Teresa jest więc jedyną w tej części świata oficjalną reprezentantką naszego kraju.

O samej Indelak-Davis wiem wówczas jedynie tyle, że działa pro bono. Dopiero później dowiaduję się, że to prezeska Polsko-Amerykańskiej Izby Handlowej Pacific Northwest, członkini zarządu Fundacji Polskiej w Seattle i dyrektorka zarządzająca Polish Festivalu w Seattle. Że przepracowała w Microsofcie 15 lat, sama wspomina mimochodem podczas spotkania na żywo. Że zna tu wszystkich i wszystko – przekonuję się sukcesywnie.

→ PRZYSTANEK PRZED GORĄCZKĄ ZŁOTA

– *Historia Polaków w Seattle sięga ponad 120 lat* – mówi, gdy już siadamy razem przy bigosie w Domu Polskim (o którym więcej zaraz). – *Szlakiem Andersa przybyło tu przynajmniej kilka osób, które przeżyły Syberię, a bodaj najsłynniejszy okazał się kapitan Alex Herbst, pilot myśliwski dywizjonów 303 i 308*. Był – wyjaśnia Teresa – bohaterem. – *Walczył w RAF, a później pracował w branży lotniczej. Mieszkał w Edmonton na północ od Seattle. Miał w sobie masę ciepła, którym zarażał młodsze pokolenia* – wspomina.

Pod koniec XIX wieku Polki i Polacy zjeżdżali do Seattle z Illinois czy Nowego Jorku na wieść o gorączce złota. Część z nich spróbowała sił jako poszukiwacze – miasto było dla nich jedynie przystankiem, w którym mogli zaopatrzyć się w kilofy, żywność i namioty, z którymi udawali się do Klondike. Ale inna, nie mniej liczna grupa zatrudniła się w tartakach, rybołówstwie, kopalniach czy przy budowie statków.

Wojna się skończyła (przynajmniej na moment) i nastał 1918 r. Nasi przodkowie zaś – kontynuuje konsul – uznali, że powinniśmy mieć tu miejsce do spotkań i obchodów świąt narodowych. Prędko – w imię narodowej solidarności – założyli więc Towarzystwo Domu Polskiego, które wykupiło budynek przy Osiemnastej Alei i otwarło go w 1920. – *Od tego czasu zaliczyliśmy remonty, renowacje, pożary…* – wylicza. – *Ale pozostaliśmy punktem wypadowym dla polskiej diaspory*. Szczególnie ważnym, gdy w kraju wybuchł stan wojenny, a prominentni działacze „Solidarności" byli do emigracji niejako zmuszeni.

Dziś Dom Polski to i relikt minionej epoki, i świadectwo polonijnej siły. Wewnątrz znajduję i krakowską szopkę, i portrety rodaków w tradycyjnych małopolskich i góralskich strojach czy oprawioną w ramę parzenicę (haftowany ornament rodem z Zakopanego). W jadalni, gdzie balujemy podczas PAX West w ramach tradycyjnego „Polish party", wisi zaś tablica upamiętniająca koncert Jimiego Hendrixa (urodzonego właśnie w Seattle), który dał w Domu Polskim koncert u progu wielkiej kariery. Tuż nad jego nazwiskiem grafik rozrysował Fendera Stratocastera, ulubioną gitarę artysty. Co ciekawe, jej nazwa wywodzi się z prostej linii od Boeinga B-52 Stratofortressa.

→ TY NAD POZIOMY WYLATUJ

W 1916 r. William Boeing, wówczas handlarz drewnem, założył na miejscu Aero Products Company (wespół z Conradem Westerveltem chwilę wcześniej stworzył jednosilnikowy wodnosamolot B&W). – *Początkowo Boeing był niewielką firmą. Gdy już jednak rozwinęła się na tyle, by zatrudniać inżynierów, naukowców i pracowników fizycznych, którzy pracowali przy produkcji samolotów (było w tym gronie mnóstwo Polaków), „niewielka firma" stała się jednym z najistotniejszym przedsiębiorstw wczesnodwudziestowiecznych Stanów Zjednoczonych* – wyjaśnia Indelak-Davis.

Po II wojnie światowej Seattle służyło za azyl dla tych Polaków, którzy przetrwali obozy koncentracyjne i zsyłkę na Syberię. Wynędzniali, znaleźli tu świeży start, a Boeing był dla nich punktem zbornym. – *Niedługo potem przyszły jednak czasy Wielkiej Depresji* – studzi sielankowość konsul. – *Boeing prządł po wojnie i kilku medialnych wpadkach cienko... Tymczasem jego pracowników, jak i reszty Ameryki, nie było stać na kupno samochodów, mebli czy domów. W czasach załamania gospodarki przy autostradzie stanął billboard z napisem: „Ostatnia osobo wyjeżdżająca*

Na słynnym Pike Place Market kupicie wszystko: od świeżych ryb, przez kolekcjonerskie wydania komiksów Marvela, po antyki i biżuterię.

■ Nocą Seattle proponuje kalifornijskie wina i „Old pala", drink na bazie whiskey, wermutu i campari.

z Seattle, proszę, wyłącz światła". Seattle miało stać się miastem duchów – diagnozuje.

– *Ale w 1979 r. z Albuquerque w Nowym Meksyku przeniósł się tu Microsoft*... Choć może nie tyle „przeniósł się" on, ile wrócił do rodzinnego miasta ojców-założycieli?

Lokalna gospodarka szybko przestawiła się na nowe tory. Bill Gates i Paul Allen ściągnęli na miejsce najwybitniejszych informatyków epoki, których podbierały później m.in. Amazon i T-Mobile. Wielu z nich, choćby Gabe Newell (założyciel Valve i twórca Steama), który przepracował w Redmond 13 lat, wykorzystało później zdobyty *know-how* do rozkręcenia własnych biznesów.

→ MICROSOFT: MAKING IT EASIER

Bohdan Raciborski wiezie mnie po okolicy fordem explorerem. To mężczyzna w sile wieku, srebrne włosy opadają mu na czoło, na nosie trzyma aviatorki, z ust sypie zaś anegdotami. Mówi, że na półwyspie Olympic panuje quasi-tropikalny klimat (od reszty stanów wydzielają go bowiem dwa pasma gór: Kaskadowych i Olimpijskich). Że muszę się wybrać na Pike Place Market, gdzie kupię wszystko – od komiksów i czasopism, przez drzeworyty, po obrazy lokalnych artystów. Że w okolicy Snoqualmie Falls kręcono „Miasteczko Twin Peaks" Davida Lyncha...

– *Właśnie mijamy Woodmark Hotel* – obwieszcza Bohdan, gdy siedzę zagrzebany w googlowskich odnośnikach. – *Tu pierwszy raz nocowałem* – rzuca od niechcenia.

Bohdan spędził w Microsofcie ponad 15 lat. Jak skromnie przyznaje, dotarł do poziomu „middle managementu"... Trochę się jednak w tej skromności kryguje. Chwilę później tłumaczy: – *Pracownicy z mniejszym stażem mieli pokoje bez okien, od środka korytarza, ci starsi – z jednym oknem. Natomiast najważniejsi otrzymywali pokój na rogu z dwoma oknami*. Pytam, jak wyglądał jego gabinet. – *Ostatecznie pracowałem na rogu, z dwoma oknami*. Tuż obok rezydował zresztą sławny (sławetny?) Steven Sinofsky, „twarz" Windowsa 8 (odszedł z firmy na raptem dwa miesiące od jego premiery).

Kiedy werbowano Bohdana, żył sobie jak pączek w maśle w kanadyjskim Montrealu, gdzie pracował jako programista. Do Seattle przyjechał na konferencję; wyhaczył go rekruter. Poszli do baru. Pierwszego. Drugiego. Trzeciego... A potem Bohdan wrócił do Woodmark Hotelu. – *Kiedy rankiem zobaczyłem Yarrow Bay i jezioro Waszyngton, ani chwili nie zastanawiałem się nad zmianą pracy*.

■ Bohdan Raciborski przyjechał do Seattle na zaproszenie Microsoftu. I jakoś tak został na ponad dwie dekady.

wy w poniedziałek, ale przez cały weekend miałem samochód do dyspozycji... A okolice tu są niesamowite – dopowiada. Ma rację. Raptem dwie godziny samochodem stąd mieści się park narodowy Mount Rainier, gdzie znajdę później aktywny wulkan, łąki subalpejskich kwiatów oraz matecznik dla wiewiórek, susłów, lisów i sów – tak przyzwyczajonych do człowieka, że podchodzących doń na odległość ręki. W Paramount Theatre grają „Hamiltona", musical, z którym broadwayowscy magicy przyjechali w ramach trasy „Broadway on tour". Z kolei PAX West, gdzie przyjechałem, mieści się w „szopie Jeffa", czyli Washington State Convention and Exhibition Centre.

→ WINDOWS WCZORAJ I DZIŚ

– *Gdy ja i Teresa zaczynaliśmy pracować w Microsofcie* – wraca myślami Bohdan – *w main campus pracowało 19 tys. ludzi, a budynki były maksymalnie dwupiętrowe, bo na to pozwalały przepisy w Redmond...* Dziś po kampusie przechadza się nawet ponad 50 tys. ludzi (a niemal drugie tyle stacjonuje w okolicznych miejscowościach). Rzecz w tym, że nie jest to ten sam kompleks. Ten starszy został, wspomina Bohdan, „kompletny zniszczony". – *Nowy ma ponad 40 mil rur podziemnych do geotermicznego ogrzewania. Jest więc samowystarczalny*.

Dzisiejszy Microsoft – dowiaduję się podczas zwiedzania jego włości z Dariuszem Porowskim, starszym inżynierem oprogramowania – może się jednak pochwalić także naziemną infrastrukturą... i całkiem niezgorszymi artefaktami. W sercu kampusu znajdziemy fragment muru berlińskiego, eksponaty sztuki współczesnej i domki na drzewach (o ich korporacyjnym charakterze dyskretnie przypominają czytniki kart). Darek pokazuje ponadto polskiej delegacji pierwsze gry, myszki i „czerwony telefon", po który sięgano w razie fakapów. Są tu też pudełko Windowsa 95, prototypowe kontrolery czy wczesny Xbox; jest oddzielna sekcja poświęcona Minecraftowi oraz słynne „laboratorium", w którym gigant z Redmond opracowuje technologiczne nowiny.

■ Seattle odmieniły inwestycje Gatesa, Allena i Bezosa. Dziś to miasto branż kreatywnych i najlepszych na świecie informatyków.

→ INNOWACJA, SIOSTRA RUTYNY

Darek pracował w polskim oddziale Microsoftu, gdzie zajmował się automatyzacją wdrażania oprogramowania. Jak zwolnił się wakat – a rotacja w Microsofcie wcale nie należy do częstych – nie wahał się ani chwili. – *W Polsce dotarłem do ściany* – przyznaje – *a tu moja kariera eksplodowała*.

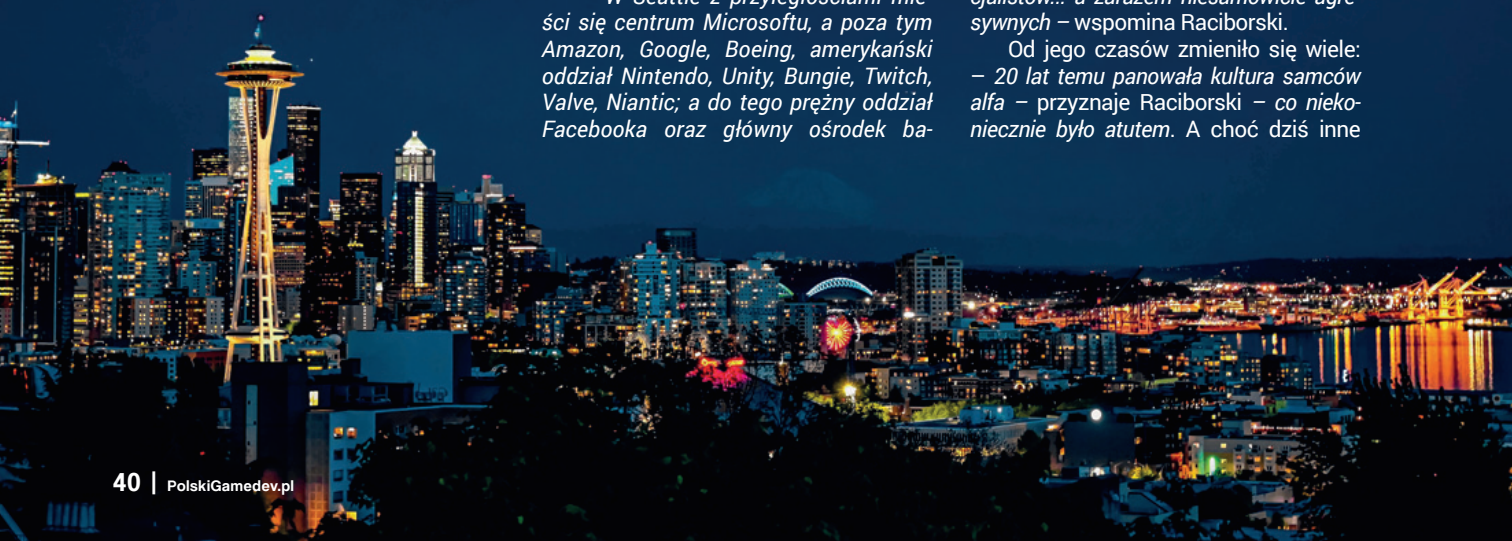
– *W Seattle z przyległościami mieści się centrum Microsoftu, a poza tym Amazon, Google, Boeing, amerykański oddział Nintendo, Unity, Bungie, Twitch, Valve, Niantic; a do tego prężny oddział Facebooka oraz główny ośrodek badawczy Oculusa... i wiele innych korporacji. Ludzie między nimi krążą, bo każda stawia na innowację i potrzebuje podobnych kompetencji. Nie jest jak w Polsce, że gotujemy się we własnym sosie*. Nawet zresztą firmy, które kojarzymy głównie z Kalifornii, nie mogą sobie pozwolić na nieobecność Seattle. Każdy, kto się liczy, chce tu być, co spowodowane jest siłą lobbingową powstałych w Seattle organizacji branżowych.

Nie są to czcze słowa, na kampusie funkcjonuje bowiem sporo przestrzeni dla kreatywnych umysłów. W garażach mieszczą się pilarki, wycinarki CNC. czy laboratoria elektroniczne... sam gigant z Redmond cyklicznie organizuje zaś hackatony. – *W trzecim tygodniu września spotykają się grupy programistyczne (choć nie tylko). Zgłoszenie do konkursu może wysłać każdy, a niektóre z jego owoców wdrażano i rozwijano* – mówi Darek. Szczegółów podać nie może, bo – zastrzega – musiałby naruszyć korporacyjne tajemnice.

→ KROPLA DRĄŻY SKAŁĘ

– *Fakt, że osiadł tutaj Microsoft, spowodował, że swoją siedzibę ma w Seattle Amazon, który podbierał stamtąd ludzi* – tłumaczy Raciborski. – *Nawet mój szef w pewnym momencie przeszedł do Amazonu, gdzie pracował jako general manager*. Potem poszło już z górki: do peletonu dołączyły Mythical Games, autorzy podręczników do Dungeons & Dragons i karcianki Magic: The Gathering, ArenaNet, Facebook, Google, IBM, Oracle, Twitter... A na okrasę: kilka największych w Stanach funduszy *venture capital*, aniołowie biznesu i start-upy zajmujące się biotechnologią czy podbojem kosmosu. – *Seattle stało się magnesem dla ludzi, którzy szukali karier. Gates i Allen potrafili wyłuskać niesamowicie inteligentnych specjalistów... a zarazem niesamowicie agresywnych* – wspomina Raciborski.

Od jego czasów zmieniło się wiele: – *20 lat temu panowała kultura samców alfa* – przyznaje Raciborski – *co niekoniecznie było atutem*. A choć dziś inne



W Domu Polskim Jimi Hendrix wystąpił na długo przez zdobyciem światowej sławy.

Miasto rozsławiają także twórcy gier: w Seattle osadzona jest akcja The Last of Us: Part II, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 czy cyklów inFamous i Life is Strange.

są i realia, i kultura, a neoliberalny paradygmat znalazł się w odwrocie, Microsoft – kontynuuje swą opowieść – stworzył tysiące milionerów. Część z nich rozeszła się do innych firm. Część założyła własne. Sam Allen zmienił oblicze Southlake Union: wykupił przemysłowe tereny i zaczął na nich budować kampus Paul Allen Institute, dziś największej – obok Bill & Melinda Gates Foundation – siedziby organizacji non-profit.

Każdemu z dużych graczy pomogli ustawodawcy. – *Słowem: fakt, że stan Waszyngton nie ma podatku od dochodów, trzeba jedynie opłacić podatek federalny. Tymczasem w Kalifornii dochodzi do tego „stanowa" danina* – zauważa Raciborski.

Konsul honorowa Teresa Indelak-Davis to jedyna reprezentantka Polski w tej części świata. W dodatku za swoją pracę nie otrzymuje ona ani złotówki.

→ NIEWYKORZYSTANA SZANSA

– *Mamy mnóstwo polskich instytucji w Niemczech czy Czechach, ale nie do końca jesteśmy obecni w Stanach* – zauważa gorzko Bohdan. A są tu warunki do rozwoju: lokalna diaspora jest olbrzymia i działa prężnie, wiele Polek i Polaków osiągnęło w Seattle sukces (nasz krajan po Politechnice Warszawskiej znajduje się w grupie „20 leadership" Amazona), a tutejsza społeczność generuje olbrzymi (i niewykorzystany) kapitał. Zarówno intelektualny, jak i finansowy.

– *W Polsce* – twierdzi Bohdan – *nie ma zaufania, kapitału i skłonności do ryzyka. Wielkie biznesy udały się do Stanów właśnie dlatego, że tam można być drapieżnym! Inwestorzy liczyli nie na szybki skok, ale powolny marsz ku globalnej dominacji. Najbogatsi ludzie na świecie nie chcieli zarabiać szybkiej kasy, ale zmieniać świat... A pieniądze przyszły później* – puentuje.

Seattle nie tylko jednak gości najlepszych specjalistów IT i twórców popkultury, ale w dodatku wykorzystuje ich obecność, by zbudować się w oczach globalnej publiczności. Być może nie przebiło się ono do zbiorowego imaginarium równie mocno jak Nowy Jork czy San Francisco, ale jeszcze przed wylotem z Warszawy znałem je całkiem nieźle. Osadzony w mieście Life is Strange oswoił odbiorców z całego świata z widokiem amerykańskich „dinerów" i bezdroży, z kolei The Last of Us: Part II i cykl InFamous pozwoliły nam na przebieżkę po The Paramount Theatre, Space Needle, a nawet State Convention Center, gdzie odbywa się PAX West. Nadchodzące Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 zdaje się zaś robić użytek z mitu „najbardziej deszczowego miasta USA"...

... przy czym i Teresa, i Bohdan twierdzą, że akurat ten stereotyp można włożyć między bajki. – *Gadamy tak, gdy chcemy zniechęcić Kalifornijczyków do przyjazdu tutaj* – podśmiechują się. Kiedy ostatniego dnia docieram na lotnisko Seattle-Tacoma, wiem jedno. Pogoda czy nie, Polski po prostu nie stać, by „zostawić Seattle".

Tymczasem instytucjonalnie właściwe ona tutaj nie istnieje.

O AUTORZE

Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

MATEUSZ WITCZAK

Jak powstała nerdowska utopia

Gry wideo to potężne narzędzie promocji naszego regionu. Nie wstydźmy się ich. Wykorzystajmy je! – apeluje STEVE HOBBS, sekretarz stanu Waszyngton.

❖❖❖ **MATEUSZ WITCZAK: – Nie wiem, czy zdajesz sobie sprawę, jak wielką rolę amerykańskie książki, filmy, RPG-i i gry wideo odegrały w promowaniu demokracji w Europie Środkowo-Wschodniej. Wasi twórcy i twórczynie sprawili, że staliśmy się głodni zachodniego stylu życia… Jak to właściwie zrobili?**

STEVE HOBBS: – Popkultura stanowi odbicie tego, w co w USA wierzymy, a wierzymy w różnorodność. Jeśli rzucisz okiem choćby na podręczniki do Dungeons and Dragons, dostrzeżesz, że zarówno ich fabuły, jak i ilustracje prezentują zróżnicowanych bohaterów – przy czym nie mówię o elfach i krasnoludach, ale o osobach o rozmaitym pochodzeniu etnicznym i różnych orientacjach psychoseksualnych. W moim przekonaniu to właśnie różnorodność pozwala nam tworzyć wielkie historie, a już na pewno daje naszym autorom i autorkom więcej narzędzi do ich opowiadania.

❖❖❖ **Jak możemy czerpać z waszego przykładu?**

Przecież właśnie to robicie! Wiedźmin pochodzi z Polski, a wszyscy nerdzi – w tym ja – go kochają! Już teraz wykonaliście fantastyczną pracę, a – jestem o tym przekonany – macie jeszcze światu wiele do pokazania. Musicie tylko przyoblec to w dobry gameplay i dobrą historię.

❖❖❖ **Wciąż czuję się nieswojo, gdy sekretarz stanu przyznaje się do bycia „nerdem". Kiedy dorastałem, było to określenie stygmatyzujące.**

Tymczasem my, nerdzi, weszliśmy do mainstreamu; ludzie, którzy w latach 80. i 90. byli wytykani palcami, dziś tworzą globalną popkulturę. Oni i one wykorzystują zajawki, jakimi fascynowali się jako nastolatkowie, i przenoszą je na duży ekran do wysokobudżetowych gier albo kampanii D&D. W dodatku „życiowo" radzą sobie super – mają świetne prace i zarabiają duże pieniądze… Bycie nerdem stało się po prostu modne.

❖❖❖ **A czy nerdzi mogą dziś pomóc osobom w kryzysie psychicznym? Pytam, bo podczas PAX West w Seattle zadeklarowałeś, że zamierzasz wprowadzić „terapeutyczne" RPG-i do stanowych bibliotek.**

W stanie Waszyngton działa organizacja non-profit Game to Grow, która specjalizuje się w wykorzystywaniu gier właśnie w ten sposób. Okazuje się, że mogą one pomóc dzieciakom ze spektrum autyzmu, są wykorzystywane do łagodzenia PTSD [zespół stresu pourazowego – dop. red.] u naszych weteranów, udowodniono też, że stanowią skuteczną formę terapii dla osób zaburzonych. Nie dziwi mnie to. Przecież RPG-i gromadzą wokół siebie ludzi, którzy poświęcają się wspólnemu wysiłkowi opowiedzenia historii. To bardzo zdrowe.

❖❖❖ **Za Donalda Trumpa takie podejście wcale nie było oczywiste. Gdy po masakrze w Parkland na nowo rozgorzała debata o prawie do posiadania broni, były prezydent próbował przekierować winę na brutalne gry wideo. Za Bidena nadal są one w Stanach chłopcem do bicia?**

Demonizowanie gier wideo nie różni się dla mnie niczym od demonizowania literatury, a próby ich zakazywania czy ograniczania podpadają dla mnie pod pierwszą poprawkę. Książek już nie palimy, a gier nie powinniśmy obwiniać o realną przemoc.

❖❖❖ **Recepta na normalizację jest prosta: wy, reprezentanci Amerykanów i Amerykanek, powinniście częściej się do grania przyznawać. Tymczasem w oficjalnych biografiach lubicie opowiadać o przeczytanych książkach i przesłuchanych płytach, ale o grach milczycie. Dlaczego?**

Bo jeśli grasz, niektórzy mogą sobie pomyśleć, że nie jesteś dostatecznie „poważny", by sprawować urząd... Ale to się bardzo szybko zmienia. Ja nie mam dziś problemu, żeby o grach mówić. Mało tego, uważam je za potężne narzędzie do promocji naszego regionu! Uwielbiam papierowe RPG-i, bo tworzymy je w stanie Waszyngton, kocham gry wideo, bo pokazują, jak on właściwie wygląda. Nie wstydźmy się ich. Wykorzystajmy je!

❖❖❖ **Faktycznie, jeszcze zanim przyjechałem na PAX-a, wiedziałem – dzięki Life is Strange, cyklowi InFamous albo The Last of Us: Part II – jak wygląda Seattle.**

Pewna w tym też rola literatury fantasy. Twoim czytelnikom polecę zwłaszcza powieść „Miecz Shannary" Terry'ego Brooksa.

❖❖❖ **I w Polsce, i w USA kohorta 18–25-latków relatywnie rzadko korzysta z czynnego prawa wyborczego. Podczas targowego wystąpienia postawiłeś tezę, że gry mogłyby pomóc w aktywizacji wyborców. Jak?**

Rolą sekretarza stanu jest nie tylko zabezpieczanie wyborów, ale i stymulowanie frekwencji, a ja chciałbym to robić właśnie poprzez gry. Jestem przekonany, że mogą one stanowić instrument edukacji obywatelskiej, już zresztą nad tym pracujemy. Chcemy wejść we współpracę z naukowcami,

edukatorami i twórcami, by stworzyć grę mobilną, która promowałaby zaangażowanie w sprawy publiczne. Być może skłonimy młodzież do głosowania w fikcyjnym settingu fantasy? Albo spróbujemy testować wiedzę obywatelską nastolatków, po czym przyznamy im punkty i miejsca na tablicy wyników? Na razie to teoretyczne rozważania, ale grywalizowanie edukacji postępuje i już teraz daje świetne rezultaty.

❖❖❖ **Stan Waszyngton to dziś dom dla gigantów branży: mieszczą się tu siedziby Microsoftu, Unity, Twitcha, Valve, Bungie czy amerykańska siedziba Nintendo. W jaki sposób ich przyciągnęliście?**

To kombinacja dwóch czynników. Po pierwsze, stan Waszyngton to świetne miejsce do życia. Po drugie, to miejsce narodzin Microsoftu. Bill Gates, nerd, który zaczynał w garażu, stworzył tu wartą biliony dolarów korporację, ściągając ekspertów z całego świata. Część została w kampusie w Redmond, ale część założyła własne firmy.

Dodam, że w Waszyngtonie narodziło się Magic the Gathering, które poradziło sobie tak dobrze, że wykupiło TSR, firmę odpowiedzialną za Dungeons & Dragons. Mamy więc na miejscu gigantyczne spółki od planszówek, karcianek, RPG-ów i gier wideo, które weszły ze sobą w synergię, a ta zaowocowała – i nadal owocuje – właściwie ciągłym wzrostem. Mówiąc nieskromnie, staliśmy się nerdowską utopią. Nie bez przyczyny PAX narodził się właśnie u nas.

❖❖❖ **By tę synergię utrzymać, ponoć organizujesz w swoim biurze „noce gier".**

Zapraszam ustawodawców, organizacje pozarządowe, lobbystów i samych twórców, po czym mieszamy ich przy różnych stolikach, upewniając się, że przy każdym będzie siedział przedstawiciel branży. Po co? Ano po to, żeby ze sobą rozmawiali. Zazwyczaj nie jest to trudne, po 20–30 minutach autor gry wstaje i mówi: „Hej, jestem X, pracuję w firmie Y, zatrudniam Z pracowników".

❖❖❖ **Dlaczego legislatorowi powinno zależeć na zrozumieniu branży gier?**

Bo to ogromnie istotna część naszej stanowej gospodarki! Tylko Wizards of the Coast osiąga miliardowe przychody, a pomyśl o wszystkich innych firmach: i tych analogowych, i digitalowych. Tymczasem zdarzało nam się – zupełnie przypadkiem – wprowadzać ustawy, które podcinały skrzydła gamedevowi albo autorom planszówek. Jeśli chcemy nadal się dzięki nim promować – i zarabiać – musimy się grania nauczyć.

O AUTORZE

Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

GRZEGORZ BURTAN

Rzuć wszystko i przyjeżdżaj do Polski!

Dla emigrantów zarobkowych nasz kraj to zazwyczaj miejsce startu, a nie punkt docelowy – ale gamedev rządzi się swoimi prawami. Spotkanie ekspata(*) wśród nadwiślańskich twórców gier to żaden ewenement; co dziesiąty pracownik branży nie pochodzi z Polski. Co ich do nas przyciąga?

Lucas Ribeiro

(Brazylia, starszy producent w Donkey Crew)

Można powiedzieć, że znalazłem się we właściwym miejscu we właściwym czasie – poznałem mój obecny zespół w Poznaniu w czasie trwania Game Industry Conference 2018. Trafiłem tam dzięki stypendium GIC dla developerów, którzy chcieli poznać innych developerów z Polski i Europy. W tamtym czasie współpracowałem z kilkoma studiami z Brazylii, wyjazd miał być okazją do podszkolenia się. Tymczasem spotkałem ludzi z Donkey Crew, którzy zaprosili mnie do biura we Wrocławiu, zjedliśmy lunch i... zaproponowali mi pracę. Powiedziałem: „tak", a pięć miesięcy później uczyłem się, jak wymówić w sklepie „dzień dobry".

Polska to dynamicznie rozwijający się rynek, świetne miejsce pracy dla obcokrajowców. Możliwości jest mnóstwo, zwłaszcza jeśli spojrzysz na największe miasta w kraju, gdzie pełno ciekawych studiów i projektów. Dodam, że bardzo dobrze współpracuje mi się z polskimi programistami. Są profesjonalni, wykształceni, wykwalifikowani i zmotywowani. Co tu dużo mówić, czuję się u was jak w domu.

Na branżę tutaj składa się mieszanka dużych i ugruntowanych studiów, średniej wielkości firm, szukających swojego hitu, oraz małych producentów indie. Coraz częściej dochodzi w niej do dużych przejęć – ostatnio Plastic stał się częścią Epic Games. Nic dziwnego, bo Polska to kluczowy, globalny gracz.

Travis Currit

(USA, starszy projektant narracji w 11 bit studios)

Do Warszawy przeniosłem się dziesięć lat temu w ramach moich studiów związanych z historią Polski. Miałem zostać rok, ale znalazłem pracę w gamedevie i nigdy nie wróciłem. Początkowo zajmowałem się lokalizowaniem gier Techlandu czy CD Projektu, ale ostatecznie wylądowałem w 11 bit studios.

Znalazłem u was to, o czym zawsze marzyłem w Stanach: miasta, które są bardziej dostosowane do pieszych, dobry chleb (i lodziarnie na każdym rogu!) oraz restauracje i kafejki, w których można siedzieć godzinami. Polska sprawia wrażenie przystępniejszej od innych krajów Europy, bez problemu poczułem się tu jak u siebie. Co się zaś tyczy negatywów – Polacy są ekspertami w skupianiu się właśnie na nich – trudno być oddzielonym tysiącami mil i oceanem od własnej rodziny, a pandemia dodatkowo utrudnia nam kontakt.

Spotkałem tu wielu wspaniałych ludzi, którzy trzymają się ze sobą, nawet jeśli zmienią miejsce pracy. Już teraz jesteście branżą o globalnym znaczeniu, ale utrzymanie tej pozycji będzie trudne. Rosnące koszty produkcji mogą sprawić, że staniecie się mniej konkurencyjni. Na ten moment wasza pozycja jest jednak mocna.

(*) Specjalista, który opuścił kraj pochodzenia, by pracować za granicą.

John Rosato

(USA, level designer w People Can Fly)

Wyemigrowałem półtora roku temu, chcąc doświadczyć odmiennej kultury i pracować nad grą z mojego ulubionego gatunku – kocham shootery, a People Can Fly ma ich na koncie wiele. Zaprzyjaźniłem się tu z mnóstwem ludzi z różnych krajów. Najbardziej podoba mi się Warszawa: macie świetny transport publiczny; to, że nie muszę wszędzie jeździć samochodem, daje poczucie swobody. Wiele dużych i uznanych tytułów pochodzi z Polski, już teraz wasza branża może być postrzegana jako lider regionu.

Cruz Segovia

(Hiszpania, szef studia Ironbird Creations)

Po odejściu z londyńskiego oddziału PlayStation byłem gotowy na przeprowadzkę w nowe miejsce, ale nie miałem pojęcia, gdzie się właściwie udać. Przeglądając opcje, otrzymałem wiadomość od osoby z Polski, która chciała ze mną porozmawiać o nowej firmie wydawniczej, jaką niedawno założyła. Tą osobą był Piotr Żygadło [prezes All In! Games – przyp. Red] i szczerze mówiąc, nasza rozmowa zmieniła moje życie.

Dziś zajmuję się scoutingiem i pozyskiwaniem nowych gier do portfolio All in! Games. Udzielam wskazówek produkcyjnych i wsparcia naszym zespołom, współtworzę również plany na rozwój popremierowy dla niektórych naszych produkcji. Równolegle zakładam zupełnie nowe studio. Właśnie zaczynamy prototypować swoją grę.

Polski gamedev jest niesamowity. Pracujący w branży Polacy mogą uważać to za oczywistość, ale ja wciąż jestem zszokowany liczbą utalentowanych twórców i wspaniałych studiów, które u was działają. W Hiszpanii trochę mi tego zazdroszczą. Jasne, tam też działają bardzo zdolni ludzie, ale nie ma tam takiej sieci profesjonalnych zespołów. Zmusza to wielu z nas do przeprowadzki (również do Polski!). Mam nadzieję, że pewnego dnia uda mi się pomóc hiszpańskiemu gamedevowi i podzielić się doświadczeniami, które od was wyniosłem.

Jeśli chodzi o życie w Polsce, to miałem ogromnego pecha, ponieważ przeprowadziłem się tutaj zaledwie tydzień przed rozpoczęciem globalnego lockdownu, nie mogłem więc zbyt wiele zwiedzić. Polubiłem Kraków, to wręcz idealne miasto dla mnie – z najpiękniejszym rynkiem w Europie i wspaniałym Wawelem. Magiczne miejsce. W dodatku poznałem tu przemiłych ludzi. Każdemu z całego serca polecam przeprowadzkę do Polski.

Guillermo Castilla

(Hiszpania, level designer w 11 bit studios)

W Polsce mieszkam od niemal roku. Chciałem spróbować sił poza ojczyzną, a że 11 bit studios zainteresowało się mną – zdecydowałem się przyjechać.

Co prawda moje doświadczenie ogranicza się na razie do Warszawy, ale uważam wasz kraj za miejsce, w którym życie toczy się spokojnie. Jeżeli tylko okażesz zainteresowanie i szacunek – każdy stara ci się pomóc i sprawić, byś poczuł się tu komfortowo. Przeszkadza mi natomiast niewiele słońca w zimie.

Polskie studia są wyjątkowe – starają się stworzyć coś nowatorskiego, nie ma tu miejsca na „bezduszne" gry. Macie szansę stać się jednym z rozgrywających na światowym rynku, ale wymaga to wsparcia ze strony państwa i właściwych decyzji zespołów. Jak najbardziej jest to jednak w zasięgu.

Kseniya Charnous

(Białoruś, pracownik administracji w People Can Fly)

Dwa i pół roku temu wprowadziłam się do Krakowa, od jakiegoś czasu mieszkam w Warszawie. Przeniosłam się do was ze względu na studia. Kiedy byłam mała, zafascynowałam się historią Europy Środkowo-Wschodniej, gdy więc przyszło do wyboru uczelni – Uniwersytet Jagielloński w Krakowie był moim pierwszym wyborem.

Kocham tutejszą przyrodę. Uwielbiam wasze góry i morze. Interesuję się urbanistyką, a obserwowanie rozwoju Warszawy na tym polu sprawia mi prawdziwą przyjemność. Jako osoba z zewnątrz mogę powiedzieć jedno: polski gamedev to na świecie poważny gracz. Jestem przekonana, że może on zyskać na niestabilnej sytuacji społeczno-politycznej na Wschodzie. Wielu utalentowanych twórców i twórczyń chętnie podejmie pracę w bezpiecznym miejscu, które jest blisko ich ojczyzny.

O AUTORZE

Grzegorz Burtan

Przez pięć lat przewinął się przez kilka redakcji (m.in. „Parkiet", WP, INNPoland), by ostatecznie spróbować sił po drugiej stronie, czyli w marketingu. Stare nawyki trudno jednak wykorzenić, jego publicystykę można dziś znaleźć chociażby w „CD-Action". Woli research niż pisanie, na co dzień jest kwocim tatą, (w miarę) młodym mężem i fanem black metalu.

Dobra rozgrywka jest popowa

Łatwiej nam dotrzeć do masowej publiczności, bo gameplay był, jest i będzie uniwersalny – twierdzą JAN ROSNER i BARTOSZ SZTYBOR z CD Projekt Red.

❖❖❖ MATEUSZ WITCZAK: – W Stanach nie czyta się Bianki Lipińskiej, a w Niemczech nie słucha Sanah. Z kolei Wiedźmin 3 i Cyberpunk 2077 sprzedają się w dziesiątkach milionów kopii, przede wszystkim w USA i Europie Zachodniej. Czy gra wideo to jedyne polskie medium o globalnym potencjale?

JAN ROSNER: – Choć rodzime literatura i film nie mają takiego zasięgu jak gry, zwłaszcza produkcje AAA, to jednak jest wiele wpływowych polskich dóbr kultury. Dopiero co dowiedzieliśmy się przecież, że „Księgi Jakubowe" Olgi Tokarczuk podbijają listę bestsellerów „New York Timesa"; na arenie międzynarodowej ciepło przyjęto też np. „Pianistę" i „Zimną wojnę".

❖❖❖ W pierwszym z filmów główną rolę gra Amerykanin Adrien Brody, drugi to kino festiwalowe, znane raczej elitarnej publice.

BARTOSZ SZTYBOR: – Nie chcę dzielić dzieł na „masowe" i „artystyczne", ale rzeczywiście, nie jest to sztuka popowa, choć Pawlikowski, Szumowska czy Smoczyńska zdobyli w zachodniej Europie dość znaczącą popularność. Mamy też rysowników i rysowniczki, vide Szymon Kudrański, Marek Oleksicki, Jakub Rebelka, Katarzyna Niemczyk i Joanna Krótka, którzy pracowali dla największych amerykańskich wydawnictw – DC, Marvela albo Boom! Studios – weszli więc na Olimp Popkultury. W branży muzycznej rozpoznawalni zagranicą są chociażby Skalpel i Jacaszek.

Miewamy godną reprezentację, natomiast polski film nie może konkurować z Marvel Cinematic Universe, a nasi muzycy z Drake'iem. Nie wyprodukowaliśmy dotąd globalnego kinowego hitu czy – jak Niemcy – serialu typu „Dark". Wiedźmin 3 i Cyberpunk 2077 są tu rzeczywiście wyjątkami.

❖❖❖ Może gra wideo ma po prostu łatwiej? Od upowszechnienia się cyfrowej dystrybucji medium stało się bardzo zglobalizowane, a nawet kilkuosobowy zespół może za pomocą paru kliknięć udostępnić swój tytuł na całym świecie.

Komiksy na zlecenie wcale nie muszą być „chałturą".

BS: Łatwiej nam dotrzeć do masowego odbiorcy również dlatego, że gameplay był, jest i będzie uniwersalny. Zagraniczni odbiorcy mogą odbić się od polskich filmów, komiksów czy książek, bo jest szansa, że będą dla nich zbyt hermetyczne, zbyt mocno związane z krajem pochodzenia. Tymczasem dobrze zrealizowana rozgrywka z automatu jest „popowa", nawet jeśli – jak w Wiedźminie – historia jest bliska odbiorcy z naszej części Europy. W grach zawsze pierwszy kontakt masz z samym doświadczeniem grania, a nie fabułą, językiem czy otoczką kulturową. To tak jak w początkach kina, w pierwszych filmach braci Lumière, w których fabuła czy kontekst nie miały znaczenia, liczyło się doświadczenie medium.

❖❖❖ Decydując się rozwijać Cyberpunka 2077, postawiliście na współpracę z Japończykami. Bartosz to scenarzysta „Edgerunners", anime, które wyreżyserował Hiroyuki Imaishi („Gurren Lagann", „Kill la Kill"), a muzykę skomponuje Akira Yamaoka (Silent Hill). Da się pożenić tak odmienne wrażliwości?

BS: Takie łączenie ekspresji jest trudne, bo Japończycy dysponują innymi kodami kulturowymi. Przecież na Wschodzie nawet barwy przekazują zupełnie odmienne pakiety emocji – w naszej kulturze kolorem żałoby jest czerń, tymczasem w Tokio po śmierci członka rodziny dom ozdabia się bielą.

Studio Trigger myślało o dotarciu do japońskich odbiorców, my zaś o widzach z Europy czy obu Ameryk. Pewne wątki interpretowaliśmy inaczej, ale kiedy zaczęliśmy rozmawiać o emocjach, jakie chcemy oddać na ekranie – nagle pojawiły się genialne sceny. Połączenie polskiej i japońskiej wrażliwości dało ostatecznie wyjątkowy efekt; coś, czego w telewizji i anime jeszcze nie było!

JR: Warto dodać, że cyberpunk narodził się w Stanach Zjednoczonych i tam też powstało najwięcej dzieł związanych z tym nurtem: system RPG Mike'a Pondsmitha, „Neuromancer" Williama Gibsona czy „Blade Runner" Ridleya Scotta. Nurt najmocniej zakorzeniony jest właśnie w USA, w wielu miejscach na świecie trzeba wykonać dodatkową pracę, aby odbiorcy dobrze zrozumieli ten setting.

Bartosz Sztybor (na zdj. pierwszy od lewej) i Jan Rosner twierdzą, że promując gry wideo, warto myśleć szeroko.

❖❖❖ **Bartku, wywodzisz się z zinów, masz na koncie niszowe, oniryczne wydawnictwa w rodzaju „Szanownego”... I nagle musisz odnaleźć się w gorsetach cudzych marek. To trudne?**

BS: Gdy przeszedłem do CD Projekt Red, zaskoczyło mnie zaufanie zespołu. Od razu zaznaczono, że skoro pisałem autorskie komiksy, które czytelnicy przyjęli dobrze, to powinienem nadal tworzyć w zgodzie ze sobą, tyle że w obrębie światów Wiedźmina i Cyberpunka.

Nie myślę o swoich pracach jak o chałturze, „komiksach na zlecenie” czy „anime na zlecenie”. Pod każdym projektem mogę się z dumą podpisać, zwłaszcza że to uniwersa, w obrębie których da się opowiedzieć o wielu ideach, filozofiach czy niezwykle aktualnych problemach. Przecież Cyberpunk 2077 daje niesamowite możliwości, by pisać o człowieczeństwie i transhumanizmie, ale też np. postawić pytanie: czy w antyutopijnym roku 2077 wciąż będzie istniało coś takiego jak „rodzina”? Z kolei Geralt – mimo książek, gier i serialu – to nadal postać niezgłębiona. Tematy poczucia winy, roli jednostki w społeczeństwie i postrzegania odmienności wręcz biją z twórczości Sapkowskiego. Gdy pracowałem nad swoim pierwszym wiedźmińskim komiksem, „Zatartymi wspomnieniami”, uświadomiłem sobie, że na pewne pomysły nigdy bym nie wpadł, gdyby nie zainspirował mnie sam świat.

Jasne, nie zrobię w tych uniwersach zinowego wygrzewu... Ale ja naprawdę jestem fanem popkultury, czuję się w niej jak ryba w wodzie! Gdy dorastałem, rano oglądałem filmy z Jean-Claude’em Van Damme’em, a kończyłem dzień na klasykach Jean-Luca Godarda. Nie są mi obce ani rozrywka dla mas, ani sztuka wysoka. Co więcej: lubię je łączyć.

❖❖❖ **Janku, a w jakim momencie musielibyście zareagować wetem na taki eksperyment? I w co wyposażacie artystów, którzy zaczynają z wami pracować?**

JR: Każdemu ze współpracujących z nami artystów zapewniamy podstawowe materiały do zaznajomienia się z lore’em; dysponujemy wewnętrzną dokumentacją, która precyzuje, jak poruszać się w danym świecie. Podczas prac nad Cyberpunkiem 2077 byliśmy również w stałym kontakcie z Mikiem Pondsmithem, dzięki czemu całość jest zgodna z założeniami uniwersum, które stworzył.

Bardzo pilnujemy, by unikać tzw. *immersion breakerów* – przykładem mogą tu być utwory, którymi wypełniliśmy

stacje radiowe. Pomimo że była to muzyka na licencji, każdego artystę prosiliśmy o użyczenie nigdy wcześniej niepublikowanego materiału, aby w stacjach radiowych w 2077 nie pojawiały się kawałki znane pięćdziesiąt lat wcześniej. Jedynym odstępstwem od tej reguły był jazz – założyliśmy, że za kilka dekad uzyska on taki status, jaki dziś ma muzyka klasyczna.

W zeszłym roku ogłosiliśmy powołanie wewnętrznego zespołu franczyzowego, którego zadaniem jest koordynacja wszystkich „niegrowych" projektów związanych z naszymi markami. Taki dział pomaga zaplanować cykl wydawniczy i – przede wszystkim – współpracuje ze wszystkimi kluczowymi działami w firmie: developmentem, PR-em, marketingiem czy bizdevem. Zależy nam, żeby wszystko, co ma pieczątkę CD Projekt Red, było spójne.

❖❖❖ Czemu takie działania właściwie służą? Promocji gier?

JR: Przede wszystkim staramy się dopilnować, żeby obie marki – Wiedźmin i Cyberpunk – systematycznie „rosły", właśnie dlatego pracujemy jednocześnie nad wieloma projektami skierowanymi do różnych odbiorców. Rozwój obu IP to nasz długofalowy, strategiczny cel.

Cieszymy się również z sukcesów, jakie odnosi „Wiedźmin" Netflixa czy „Cyberpunk 2020" oraz „Cyberpunk RED" Mike'a Pondsmitha, bo ich popularność przekłada się na ogólną popularność marek, pozwalając im systematycznie przebijać się do mainstreamu. Netflix ma na co dzień innych odbiorców niż CD Projekt Red. Fajnie, jeśli dowiedzą się oni o naszych produktach np. dzięki serialowi.

❖❖❖ Łatwo przekonać czytelnika książek, żeby sięgnął po grę, a komiksiarza nakłonić do kupna planszówki?

BS: Wydając wiedźmińskie komiksy, miałem wrażenie, że moimi odbiorcami są osoby, które poznały ten świat dzięki CD Projektowi i kupią zeszyt, żeby przedłużyć sobie przyjemność z gry... Natomiast gdy czytałem recenzje i komentarze, okazało się, że wiele osób Dzikiego Gonu nawet nie tknęło! Co więcej, to właśnie komiks przekonał je, by po niego sięgnąć!

Zaskoczył mnie także odbiór „Edgerunnersów", którzy penetrują rynki, do jakich Redzi jeszcze nie trafili; nagle okazało się, że raptem 20–30% fanów mangi i anime miało świadomość istnienia Cyberpunka 2077! Choćby wydawało ci się, że gra jest ogromna, to jednak istnieje pewna z początku niewidoczna granica, za którą czai się kolejna rzesza odbiorców.

❖❖❖ W okolicach debiutu Cyberpunka 2077 rynek zalały cyberpunkowe adidasy, energetyki, Sprite'y, fotele i karty graficzne. Tymczasem, patrząc na inne media, nie jest to specjalnie chodliwa estetyka – „Blade Runner 2049" okazał się finansową klapą, Netflix skasował „Altered Carbon" po zaledwie dwóch sezonach. Czy CD Projekt nie musiał aby dopiero wykreować mody na cyberpunk?

JR: Wszystkie te produkty to wsparcie promocyjne dla naszego tytułu, a zarazem próba dotarcia do osób niegrających na co dzień. Twórcy gier coraz częściej sięgają po takie instrumenty, przykładowo Sony z okazji premiery Horizon Forbidden West wypuści-

■ Nadchodzące anime ma trafić nawet do odbiorców, którzy o Cyberpunku 2077 nie słyszeli.

■ CD Projekt Red to bodaj jedyne studio w Polsce, które współpracuje z markami spożywczymi.

ło zestaw Lego, postawiło rzeźbę we Florencji i pokazało Aloy na okładce cyfrowego wydania „Vanity Fair". Cieszy mnie to, bo takie podejście służy branży.

Sam cyberpunk ma już długą historię w Stanach Zjednoczonych i jest osadzony w tamtejszej popkulturze – w USA dużo łatwiej było organicznie promować Cyberpunka 2077 niż Wiedźmina, bo odpadł nam element „edukacyjny". Ameryka Północna jest dla nas bardzo ważnym rynkiem nie tylko ze względu na sam rozmiar, ale też ogromną rolę w kreowaniu popkultury. Często efekty przeprowadzonej tam kampanii marketingowej widzimy na całym świecie, bo to, co jest popularne w Ameryce, rezonuje na inne rynki.

BS: Jasne, nowy „Blade Runner" się nie sprzedał, ale pamiętaj, że Denis Villeneuve wcześniej pracował nad, jak sam to określiłeś, „kinem festiwalowym", które może i zarabiało na siebie, ale wypełniała je osobliwa wrażliwość, jaka uniemożliwiła mu konkurowanie np. z blockbusterami Marvela. Falstartów było zresztą więcej, przypomnij sobie choćby aktorską wersję „Ghost in the Shell"... Z drugiej strony, ostatnio Balenciaga zorganizowała bardzo udany pokaz cyberpunkowej mody, a pod cyberpunk można też podciągnąć „Black Mirror" czy „Miłość, śmierć i roboty", które okazały się gigantycznymi sukcesami.

Odnoszę wrażenie, że Cyberpunk 2077 zadebiutował w dobrym momencie, CD Projekt Red wpisał się w Zeitgeist. Ostatnio widziałem się ze studentami łódzkiej filmówki (kierunek: animacja) i co drugi z nich chce robić film cyberpunkowy. Może więc gatunek stworzony w latach 70. i 80. wielki boom ma dopiero przed sobą?

■ Wiedźmin doczekał się własnej planszówki „Stary świat".

❖❖❖ A gdzie za dekadę będzie Cyberpunk 2077?

JR: Chciałbym, żeby był on zaliczany do kanonu cyberpunka jako samodzielne dzieło. Oczywiście bazowaliśmy na świecie stworzonym przez Mike'a Pondsmitha, ale staraliśmy się wnieść do konwencji pewien unikalny, estetyczny twist. Przykładowo o ile „Blade Runner" kojarzy nam się głównie z ponurym miastem, nocą i neonami, o tyle my pokazaliśmy cyberpunkową Kalifornię za dnia. Choć na początku może wyglądało to dziwnie, po pierwszym szoku chyba się przyjęło!

BS: Pamiętam, że oglądając zwiastun z E3 w 2018, sam byłem zaskoczony. Cyberpunk i palmy?! Bez sensu! Dopiero później doceniłem ten zamysł. Cyberpunk może się rozwijać w nieoczywiste strony, nie musimy kropka w kropkę kopiować „Tronu" czy „Brazil".

JR: Autorski pierwiastek mogliśmy też zawrzeć w ścieżce dźwiękowej – mieliśmy przecież unikalną możliwość pokazania światu, jak wyobrażamy sobie muzykę w 2077 r. Pracowaliśmy z artystami z całego globu: od Amerykanów z Run The Jewels czy A$AP Rocky'ego, przez szwedzki zespół Refused (który wcielił się w ekipę SAMURAI), aż po fantastycznych polskich artystów, z jakimi nawiązaliśmy współpracę przez wytwórnię PROSTO i jej elektroniczną odnogę MOST Records. Choć kreatywnie i licencyjnie okazało się to niemałym wyzwaniem, ostatecznie warto było włożyć dodatkowy wysiłek, bo spotkaliśmy się z bardzo dobrym odbiorem soundtracku.

BS: A gdzie będziemy za dekadę? Cóż, jestem fanem sposobu, w jaki Marvel prowadzi MCU. Oczywiście nie ma we mnie megalomanii, nawet nie myślę o tak wielkim sukcesie. Natomiast, wybiegając w przyszłość, widzę markę, która oddziaływa na fanów różnych mediów, choć nie taką, która zalewa sobą rynek. Taką, w obrębie której artyści tworzyliby zróżnicowane, ale powiązane ze sobą dzieła.

JR: Mam zresztą przeświadczenie, że i Marvel, produkując „Avengersów", i my, tworząc Cyberpunka 2077, kierujemy swój przekaz do tych samych ludzi. Gry wideo konkurują dziś nie tylko między sobą, ale z szeroko pojętą rozrywką. Wszyscy rywalizujemy o czas wolny odbiorcy. □

O AUTORZE

Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu", „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

WITOLD TŁUCHOWSKI

Planszówki, czyli budowanie marki

Sukces osiągniemy, gdy odbiorcy gier wideo pochwalą nas za wierność przekładu, a odbiorcy planszówek – za dobrą mechanikę, twierdzi JAKUB WIŚNIEWSKI, współautor This War of Mine: The Board Game oraz prezes Glass Cannon Unplugged (planszowe Frostpunk i Dying Light).

❖❖❖ **WITOLD TŁUCHOWSKI: – Jeszcze kilka lat temu pracowałeś przy pierwszym Dying Lighcie i nagle wziąłeś się za planszówki. Skąd ta zmiana?**

JAKUB WIŚNIEWSKI: – Moja przygoda z gamedevem zaczęła się wkrótce po tym, gdy skończyła się moja przygoda z wydawaniem książek, czasopism i komiksów. Szukając odskoczni, wylądowałem na Dniach Fantastyki w Centrum Kultury Zamek we Wrocławiu. Na miejscu spotkałem Pawła Marchewkę, prezesa Techlandu, i Konrada Czernika, ówczesnego art directora. Zagaiłem, pogadaliśmy i… dostałem pierwszą propozycję pracy w branży!

Na spółkę z moim ówczesnym mentorem i przyjacielem Michałem Oraczem [autorem m.in. Neuroshimy Hex! – dop. red.] pod czujnym okiem Rafała Orkana i Tymona Smektały współtworzyliśmy znajdźki do pierwszego Dying Lighta. Michał był fanem mojego podejścia do dialogów i przekazywania emocji w słowie pisanym. Właśnie dlatego po zakończeniu pracy dla Techlandu zaproponował, byśmy wspólnie opracowali grę planszową, przy której ja byłbym scenarzystą, a on projektantem i *vision keeperem*. Nie namyślając się za wiele, powiedziałem: „Pewnie, z tobą to i do piekła pójdę".

Przez jakiś czas szukaliśmy swojej drogi. Michał chciał stworzyć „poważną" planszówkę, która nie będzie po raz enty opowiadać sztampowej historyjki o zabijaniu. Pragnął udowodnić – także za pomocą mojego pisarstwa – że gry planszowe mogą być takim samym medium jak książki, filmy czy gry wideo. Los sprawił, że kiedy szukaliśmy tematu przewodniego, jednocześnie trafiliśmy na This War of Mine i obaj zakochaliśmy się od pierwszego wejrzenia. Skontaktowałem się z kolegą z 11 bit studios, pojechaliśmy do Warszawy z gotową koncepcją i… bardzo się ona spodobała. Jakiś czas później wróciliśmy z prototypem. Kupili go praktycznie od razu. Potem wszystko potoczyło się kaskadowo: dobry wydawca retailowy (Galakta), dobry wydawca na Kickstarterze (Awaken Realms), sukces zbiórki [zebrano 3,5 mln zł – dop. red.], przychylne recenzje, a co za tym szło – świetna sprzedaż.

❖❖❖ **Czym właściwie różni się tworzenie gier planszowych od pracy nad grami wideo?**

Gamedev to sport zespołowy, rzadko działasz sam. Co firma, to obyczaj, ale zazwyczaj odchodzi się od przygotowywania ładnych prototypów, zamiast tego wykorzystując placeholdery, a cała para idzie w testowanie swoich pomysłów. Trzeba mieć też na uwadze, że nawet tygodnie naszej pracy mogą w każdej chwili trafić do śmietnika.

Grę planszową, niezależnie od jej skali, projektuje natomiast autor, ewentualnie dwóch, trzech. Opracowanie *core gameplay loopa* jest o wiele szybsze, szybciej można więc rozpocząć prace nad doskonaleniem i balansowaniem mechaniki. Zapewniam, że mógłbym pójść z tobą na piwo, przynieść talię czystych kart i bylibyśmy w stanie stworzyć wspólnie zręby karcianki.

Jeżeli natomiast mówimy o dużych produkcjach – a takimi zajmujemy się w Glass Cannon Unplugged – z czasem pojawiają się całe zespoły developerów czy project managerów. Wciąż jednak jesteś w stanie samodzielnie stworzyć grę planszową, która ma rozmach i dużą wartość rynkową. Najlepszym przykładem jest Isaac Childres, założyciel Cephalofair Games, który niewyobrażalnym wręcz nakładem pracy wydał Gloomhaven, jedną z największych objętościowo gier planszowych w historii. Swoją drogą niedawno doczekała się ona adaptacji w formie gry wideo i również w tej wersji radzi sobie bardzo dobrze.

❖❖❖ **Coraz częściej to gry wideo przenoszą się na plansze – tylko w ostatnich miesiącach polscy twórcy zapowiedzieli adaptacje Crossroads Inn, The Medium, Green Hella i Wiedźmina, a ty dorzuciłeś do puli Frostpunka i Dying Lighta. Czy takie przenosiny zawsze są możliwe?**

Są produkcje, które – gdy odrzeć je z oprawy audiowizualnej czy dynamicznej walki – sprawdziłyby się słabo, i są gry, które o adaptację wręcz się proszą. Takie This War of Mine w pewnym sensie było planszówką już na etapie gry wideo: przecież crafting czy system zarządzania bazą są pod to medium wręcz skrojone.

Przede wszystkim trzeba wziąć pod uwagę publiczność, do której się zwracamy. Przygotowując planszową adaptację, mamy jasną grupę docelową: graczy planszówek… Ale musimy też

uwzględnić, skąd projekt się wywodzi. Sukces osiągniemy, gdy odbiorcy gier wideo pochwalą nas za wierność przekładu, a odbiorcy planszówek, którzy mogli o takim Frostpunku nawet nie słyszeć – za dobre mechaniki *worker placement* [gatunek planszówek – dop. red.]. Twardym orzechem do zgryzienia bywa warstwa narracyjna, ale i z tym się uporaliśmy.

Ciekawie ugryzł temat Łukasz „Wookie" Woźniak, który we współpracy z CD Projektem stworzył Wiedźmina: Stary Świat. Marka kojarzy się nam z Geraltem, tymczasem Łukasz postawił – zgodnie z nazwą – na „stary świat", jeszcze sprzed wydarzeń znanych z powieści i opowiadań Sapkowskiego. To bardzo zgrabny zabieg: zamiast opowiadać historię, która już została opowiedziana, uciekł w przeszłość, której nie zna nikt. Moim zdaniem, nieuniknione było też pójście w „lżejszą" złożoność mechanik, bo Wiedźmin jest globalną marką, która trafia do mas, a nie tylko do planszowych weteranów.

❖❖❖ **Jak adaptować, by dotrzeć do osób niemających na co dzień kontaktu z planszówkami?**

Gdybyśmy mieli za zadanie przenieść Candy Crush Sagę i Factorio – trzeba by było zaadresować obie adaptacje do osób o skrajnie różnych wizjach zabawy. Przerabiając Candy Crusha na strategię 4X w stylu Twilight Imperium, nie trafilibyśmy do grupy docelowej. Z kolei Factorio nie powinno stać się podstawą dla deck buildera albo set collectora, bo ludzie, którzy na komputerze projektowali łańcuchy dostaw na kilkaset metrów i samowystarczalne maszyny, nie byliby zadowoleni z tak banalnej rozgrywki. Research jest niezbędny. Rozmawiając z licencjodawcą, prosimy o dane do analizy, a sami kontaktujemy się z graczami przez Discorda czy grupy na Facebooku. To właśnie oni dyktują, w którą stronę powinniśmy iść.

❖❖❖ **A może zamiast opracowywać planszówkę od podstaw warto sięgnąć po sprawdzone rozwiązania? Small World dostało udaną edycję inspirowaną World of Warcraft, Kingdom Hearts doczekało się własnej wariacji na**

Efektem ubocznym pandemii była cyfryzacja testów planszówek. Dzięki Tabletop Simulatorowi Frostpunk: The Board Game miał nie parudziesięciu czy kilkuset testerów, ale paredziesiąt tysięcy.

temat Talismana, a fani StarCrafta czy Mass Effect mogli sięgnąć po specjalne wersje Ryzyka.

Nie potępiam, natomiast nie zawsze jest to udany mariaż; spójrzmy zresztą na Monopoly – na rynku jest ze sto edycji tematycznych (albo i więcej), Hasbro ewidentnie odcina od tej marki kupony. Z drugiej strony bywa, że taka współpraca potrafi tchnąć drugie życie w oklepany temat i przyciągnąć do planszówek nowe osoby. Całkiem niedawno ekipa CoolMiniOrNot ruszyła na Kickstarterze ze zbiórką na kolejne wydanie dziesięcioletniego Zombicide, którego formułę planuje przenieść do świata Marvela. To będzie udane małżeństwo, bo mechanikę i wizję gry dostosowano do komiksów i uniwersum Marvel Zombies.

❖❖❖ **Dlaczego właściwie twórcy gier wideo zabiegają o takie adaptacje?**

To kwestia budowania marki. Techland ma zapewne dalekosiężne plany wobec Dying Lighta, nie wątpię też, że 11 bit chce rozwijać Frostpunka na wielu polach. Dzięki takim działaniom nowe osoby dowiadują się o istnieniu gier; ich twórcy liczą, że planszówkowcy sięgną później po pierwowzór, co faktycznie się dzieje. To ciekawa opcja, by zapewnić swojej twórczości dłuższy żywot.

❖❖❖ **Jak wygląda współpraca z takim studiem, które ma przecież wizję rozwoju swojej marki?**

Przyznając licencję, jej właściciel określa pewne obwarowania, a rolą naszego działu prawnego jest wynegocjowanie takich warunków, by zapewnić nam swobodę twórczą. Te „obwarowania" mogą być różne: dotyczyć core gameplay loopa, konkretnych mechanik, a nawet języka. Przykładowo, przygotowując karty do Frostpunka, używamy british english, bo akcja rozgrywa się w XIX-wiecznej Wielkiej Brytanii.

Często w umowie znajdziemy zapisy odnośnie assetów, jakich możemy użyć. Swego czasu pewien wydawca poprosił mnie i Adama Kwapińskiego, chyba najsłynniejszego projektanta gier planszowych polskiego pochodzenia, o przygotowanie gry na bardzo znanej licencji. Do współpracy jednak nie doszło, bo okazało się, że studio, z którym rozmawialiśmy, nie ma praw do wizerunku niektórych postaci. Tymczasem trudno zrobić grę, w której opowiadamy historię znanych bohaterów bez ich pokazywania. To wszystko grząski grunt, po którym trzeba nauczyć się stąpać.

❖❖❖ **Czy w przypadku This War of Mine i Frostpunka dostaliście jakąś „biblię" uniwersum, przewodnik po marce?**

W tej konkretnej sytuacji nie było problemu, bo zarówno ja, jak i Michał na wylot znamy twórczość 11 bit studios, twórcy nie obawiali się więc o kwestie mechaniki czy spójności. Natomiast przy This War of Mine Patryk Grzeszczuk zrobił mi długi wykład na temat tego, jakiego języka powinniśmy używać – przestrzegł na przykład, by w kontekście zabijania nie używać przymiotników „fun", „awesome" czy „epic". Wszystko musieliśmy opisać w stonowany sposób, pasujący do wydźwięku oryginału.

❖❖❖ **Grzeszczuk nie wszedł jednak do waszego zespołu, tymczasem Rafał Jaki jest wymieniony na pudełku Wiedźmina: Starego Świata jako jeden z twórców. Jak często gamedev angażuje się w prace nad planszowymi adaptacjami?**

Nie jest to ewenement. Rafał i Łukasz stworzyli fajny duet, ale w przypadku mniejszych studiów lub takich, które szykują się do release'u, ludzie po prostu nie mają czasu. Na pewno jednak projekt zyskał dzięki wsparciu medialnemu i marketingowemu ze strony CD Projektu. Dało ono wymierny efekt: furę szmalu [37,5 mln zł zebranych na Kickstarterze – dop. red.]. Mam dobrą radę dla wszystkich licencjodawców: drodzy twórcy, promujcie swoich partnerów (śmiech).

❖❖❖ **Jak wygląda współpraca z community i która społeczność jest ważniejsza: fani planszówek czy może gier wideo?**

I jedni, i drudzy natychmiast wyczują bullshit. Jeżeli natomiast włożyłeś w projekt serce – możesz zyskać znakomitych sojuszników. Właściciele pecetów i konsol podpowiedzą, co sprawiło, że spędzili przy grze 500 godzin, a planszówkowcy – dlaczego ten komponent nie sprawdzi się w adaptacji. Warto werbować testerów wśród obu społeczności.

Przy całym dramacie, jaki zafundował nam covid, jest jedna rzecz, która wpłynęła na naszą branżę pozytywnie. Przeszliśmy na oprogramowanie typu Tabletopia czy Tabletop Simulator, które symuluje fizyczne elementy gry planszowej. W efekcie po zakończeniu zbiórki na Frostpunka mieliśmy nie parudziesięciu czy kilkuset testerów, ale kilkadziesiąt tysięcy – właśnie tylu rozegrało partyjkę w testowym scenariuszu. Planszówki opierają się w pewnej mierze na losowości, więc duża liczba testów była błogosławieństwem przy balansowaniu rozgrywki. Dla gamedevu takie podejście to oczywistość, w końcu gracze mają dostęp do early accessu czy wersji beta. Planszówkowcom pozostawały dotychczas konwenty, na które jeździliśmy z prototypami, siadaliśmy z przypadkowymi ludźmi i łoiliśmy, ile wlezie, a potem spisywaliśmy wnioski i wprowadzaliśmy zmiany.

Różnic między obiema społecznościami jest więcej. Zdecydowana większość reakcji na zapowiedź planszówki to mem „Shut up and take my money"... Tymczasem na Steamie sporo jest malkontentów, często pojawiają się komentarze typu: „Kiedy wydacie patcha?"; „Ten dodatek był do bani, oddajcie mi pieniądze"; „Macie tyle milionów, to po co wam Kickstarter?".

❖❖❖ **A wam, wydawcom gier planszowych, po co?**

Odpowiem anegdotą. Filip i Irek, moi przyjaciele z wydawnictwa Board and Dice, przygotowywali jedną z pierwszych kampanii na planszówkę Piwne Imperium. Gdy zebrali na Wspieram.to 20 tys. zł, ktoś im napisał w sekcji komentarzy: „Ja cię, chłopaki, możecie już składać rezygnację i odchodzić z pracy"... Ten ktoś nie wiedział jednak, ile kosztuje wyprodukowanie planszówki.

W jakimś stopniu Kickstarter odpowiada na bolączki tradycyjnego rynku, który jest dla nas bardzo trudny: nasze gry są drogie w produkcji, a w dodatku duże i ciężkie, więc niełatwe w logistyce. Rabaty, jakich żądają dystrybutorzy, wynoszą często 65-75%, niewiele więc zostaje na tantiemy dla autora i zysk dla studia. Tymczasem koszty rosną, produkt trzeba opracować, przetestować, złożyć graficznie, a doświadczeni twórcy chcą być przecież odpowiednio docenieni. Wydanie planszówki coraz częściej kosztuje miliony złotych (lub euro). Pierwszy nakład Frostpunk: The Board Game przekroczy 70 tys. egzemplarzy, a koszt produkcji jednego pudełka to parędziesiąt dolarów.

❖❖❖ **Dlaczego platforma, na której jeszcze parę lat temu gry wideo potrafiły zebrać miliony, dziś stoi planszówkami? Frosthaven zebrał blisko 13 mln dol., wśród najlepiej opłacanych projektów znajdziemy też adaptacje gier: Wiedźmina, Dark Souls, Darkest Dungeon czy Monster Huntera.**

Wpłacając kasę na Kickstarterze, zamrażasz pieniądze, jak to bywa z przedsprzedażą. Sęk w tym, że na grę wideo musisz czekać rok, dwa, trzy, sześć... a bywa, że nie ukazuje się ona w ogóle, bo i takie przypadki się zdarzały. Na fluktuację w kierunku planszówek wpłynęły długość cyklu produkcyjnego i fakt, że wspierający otrzymywali produkt nie fizyczny, a kod do wykorzystania w cyfrowym sklepie.

This War of Mine: The Board Game było impulsem, dzięki któremu w Polsce narodził się segment planszówek premium.

W pewnym momencie Kickstarter stał się dla twórców planszówek mekką, daje on nam możliwość opracowywania gier, które 10-15 lat temu nie mogłyby powstać: drogich, ekskluzywnych, z masą figurek. Oczywiście zdarzały się od tej reguły wyjątki, na przykład The Dark Tower z 1981 – gra z ogromną, pełną elektroniki wieżą, z której wypadały rzeczy, a w dodatku wydawała ona dźwięki. Koszt produkcji był jednak astronomiczny, więc większość zespołów szła w prosty schemat: tektura, więcej tektury i trochę niskiej jakości plastiku. Hurtownie były wręcz zalewane tanim towarem, o którym nie wiadomo było, czy się sprzeda.

Dzięki finansowaniu społecznościowemu wiemy, jaki jest minimalny pierwszy nakład jeszcze przed powstaniem gry. To ważne, bo – jak łatwo się domyślić – wraz ze wzrostem skali maleją koszty produkcji. Jeśli zbiórka się udała, jesteśmy w stanie pozwolić sobie na takie szaleństwa, jak półmetrowy zombie Galactus z żywicy w Marvel Zombies: A Zombicide Game czy ponadpółmetrowy gnom ogrodowy Cthulhu, który był dołączany do Cthulhu: Death May Die. Albo nasz generator z Frostpunka: ponad 20-centymetrowa figurka z wnętrzem zaprojektowanym przez inżyniera przemysłowego Przemka Fornala.

❖❖❖ **Ale czy taka finansowa kroplówka nie rodzi pokusy ciągłego zwiększania skali i dodawania setek nikomu niepotrzebnych figurek czy gadżetów?**

Rodzi. Ale kickstarterowi wspieracze są już przesyceni skokami na kasę, zazwyczaj bezbłędnie wyczuwają, gdy ktoś próbuje im wcisnąć potworka, nęcąc ładnymi figurkami... W finansowaniu społecznościowym piękne jest to, że nawet jeżeli zespół zbierze kasę i wyda swoją produkcję, to gdy trafi ona do pierwszych odbiorców, a ci dostaną co innego, niż im obiecano – nigdy więcej nie wesprą kolejnego projektu takiego wydawcy. Dlatego – jakkolwiek banalnie to nie zabrzmi – warto być fair.

O AUTORZE

Witold Tłuchowski

Redaktor „CD-Action" i szef newsroomu cdaction.pl, filolog klasyczny z wykształcenia. Grami interesuje się od blisko dwudziestu pięciu lat. Najbardziej zajmują go tematy związane z historią branży i wpływem gier na kulturę, ale z powodu miłości do tabelek bliskie są mu też kwestie biznesowe.

Tanio skóry nie sprzedamy

Giganci biorą na celownik firmy, które wykonały już pracę konsolidacyjną, zbudowały wewnętrzną organizację i kulturę pracy. Tak jak w łańcuchu pokarmowym: mniejsze zwierzę jest zjadane przez trochę większe, potem ono przez jeszcze większe, a na końcu przychodzi drapieżnik alfa – mówi RADZYM WÓJCIK, prawnik z kancelarii Baker McKenzie.

❖❖❖ **BARNABA SIEGIEL: Dlaczego w Polsce nasilają się przejęcia studiów gamedevowych?**

RADZYM WÓJCIK: Nie tylko w Polsce, trend konsolidacji obserwujemy globalnie, a przecież nie żyjemy w próżni. Nasze firmy chcą się rozwijać i działać coraz bardziej międzynarodowo, a to wymaga od nich wchodzenia w partnerskie relacje z międzynarodowymi graczami. Ponadto kończy się sprawdzony i bardzo powszechny sposób finansowania polskiego gamedevu. Giełda.

❖❖❖ **Dlaczego?**

Być może sentyment się wyczerpał? Do niedawna każda spółka gamedevowa, która próbowała wejść na NewConnect albo duży parkiet, błyskawicznie znajdowała chętnych inwestorów. Jak wielka była skala zainteresowania, uświadomił mi fragment... jednej z polskich telenoweli. Bohaterowie dyskutowali, w co by tu zainwestować, i jeden rzucił, że właśnie w branżę gier.

Niektórzy spodziewali się, że kursy będą ciągle rosły – i rzeczywiście, przed grudniem 2020 r. wyceny szybowały jak rakieta. Ta dynamika brała się m.in. stąd, że spółki bardzo często wycenia się, patrząc na multiple, czyli wielokrotność wskaźnika EBIDTA, zysku operacyjnego przed potrąceniem odsetek od zobowiązań oprocentowanych, podatków i amortyzacji. W pewnym uproszczeniu możemy powiedzieć, że zazwyczaj na rynku widzi się mnożniki pomiędzy 8- a 12-krotnością EBIDTA, przy czym spółki technologiczne należą raczej do tych wycenianych wyżej.

Tymczasem na GPW notowane były studia gamedevowe, których mnożnik przekraczał 100-krotność EBIDTA... A w przypadku CD Projektu – w pewnym momencie aż 400-krotność! Wysokie wyceny „flagowych" firm z branży pozwalały wysoko cenić się wszystkim innym. Wyglądały więc, w porównaniu z innymi propozycjami inwestycyjnymi, superatrakcyjnie.

W rekordowych wycenach na pewno pomogła też sytuacja covidowa: zamknięci w domach ludzie zaczęli inwestować na giełdzie – trochę z nudów, a trochę z powodu proroczej obawy przed wzrostem inflacji.

❖❖❖ **Giełdowe źródełko wysycha, a spółki zaczęły szukać pieniędzy gdzie indziej. Czy polskie firmy zgłaszają się do zagranicznych korporacji z propozycją przejęcia? A może jest na odwrót?**

Myślę, że na polskim rynku inicjatywa częściej wychodzi ze strony inwestorów niż od spółek. Musimy zresztą popatrzeć na tę kwestię z kilku perspektyw. Zacznijmy od startupów, których powstaje – i pewnie będzie powstawać – sporo. Szczególnie ciekawe są te zakładane przez branżowych weteranów.

❖❖❖ **Na przykład PixelAnt Pawła Rohledera i Adama Lasonia, które brytyjskie Sumo wykupiło jeszcze przed zapowiedzią pierwszej gry. Ta dalej nie miała premiery, a tymczasem grupę Sumo przejął Tencent.**

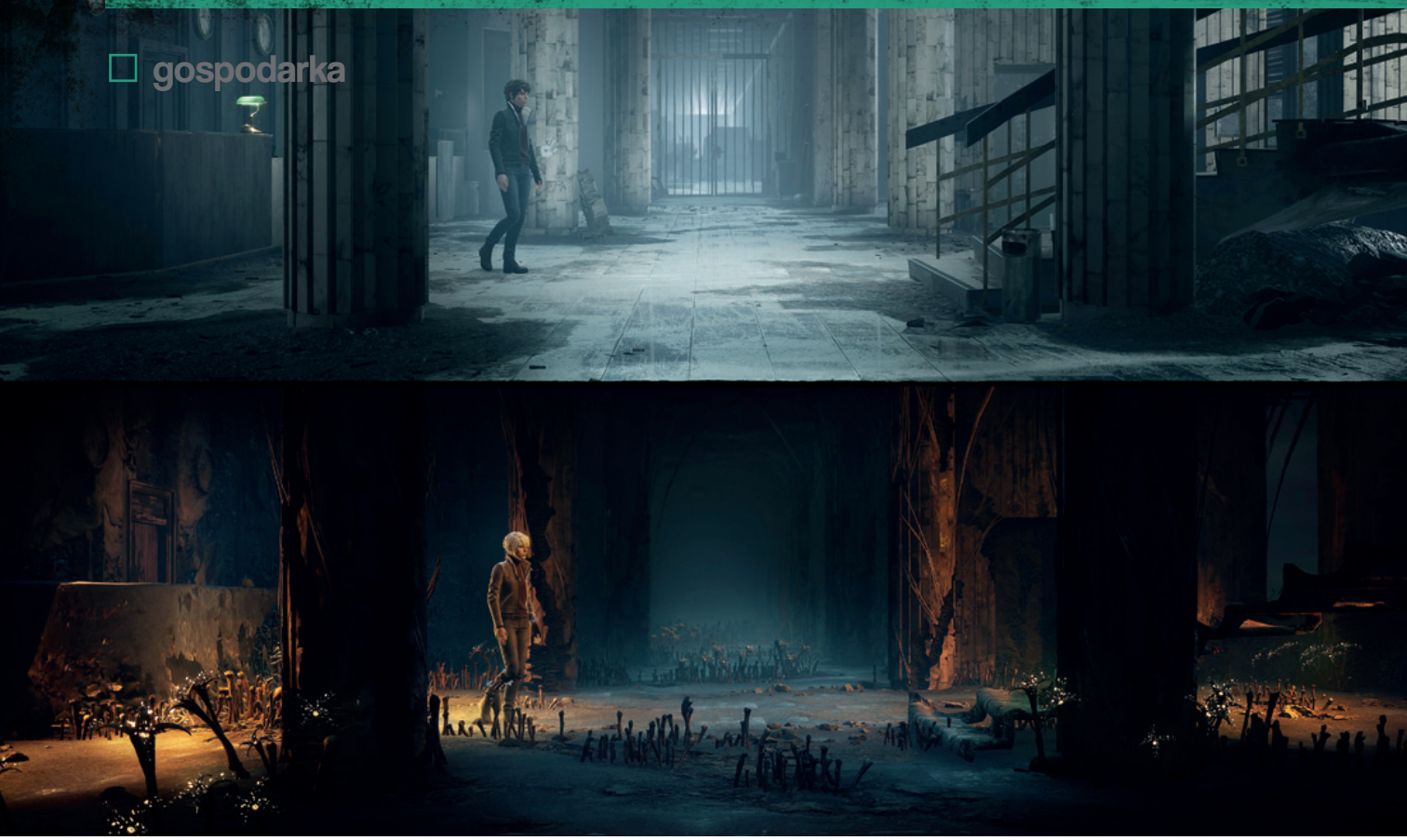
Inwestorzy coraz chętniej inwestują w studia z branży na wczesnym etapie ich istnienia: przykładem wspierany przez PFR Ventures SMOK, aktywny w Polsce fiński Sisu czy RKKVC. Dla porównania jednak – na świecie zdarzają się spółki, które potrafią zebrać na produkcję wersji beta nawet 100 mln dol. przy wycenie przekraczającej miliard.

Trochę starsze i większe studia niekoniecznie mają z kolei przetarte szlaki; możliwe, że nigdy wcześniej nie musiały szukać inwestorów czy funduszy. Polska branża staje się jednak coraz lepiej widoczna na świecie, a w rezultacie, coraz powszechniej zgłaszają się do niej zagraniczne firmy, proponując przejęcia lub inwestycje.

Wreszcie przechodzimy do największych producentów, którzy chcą wykonać kolejny krok na drodze rozwoju (lub których założyciele zaczynają myśleć o emeryturze). Zarząd zastanawia się oczywiście, czy kogoś do spółki „wpuścić" – każdy wybór będzie się przecież wiązał z poważną zmianą. Takie studia mogą wejść na giełdę, choć to ryzykowne, bo w tym wypadku trzeba się liczyć

Kupiec chiński

W styczniu dziennikarz Alanah Pearce alarmował, że Tencent – właściciel m.in. Funcomu, Klei i Riot Games – wymaga od swoich zespołów „większych biustów" w grach i wygumkowywania z nich czarnoskórych postaci. Chiński gigant zaprzeczył, ale obawa, że azjatyccy partnerzy będą chcieli wpływać na pracę studiów, nie traci na aktualności.
Dla przypomnienia: w ciągu ostatnich dwóch lat Tencent stał się właścicielem polskich Cenegi, Muve'a i QLOC-a oraz studia PixelAnt, a także największym akcjonariuszem Bloober Team i inwestorem The Parasight czy Exit Plan Games.



■ Po premierze The Medium chiński Tencent wykupił 22% udziałów Bloober Team, stając się największym udziałowcem krakowskiej spółki.

z przemodelowaniem sposobu funkcjonowania oraz zgodzić na pełną transparentność planów i działań.

Mogą one także podjąć współpracę z funduszami private equity – to podmioty, które zbierają pieniądze od bogatych inwestorów (np. miliarderów, funduszy emerytalnych, fundacji uniwersyteckich), a potem lokują je w atrakcyjne spółki. Takie właśnie fundusze stoją za sukcesami np. Allegro czy InPostu, a ostatnio jeden z nich zainwestował w Displate.

Kupują one spółki, by wesprzeć ich rozwój, wyskalować zasięg i zwiększyć wartość, a po jakimś czasie odsprzedać z zyskiem. Zazwyczaj chcą jednak mieć kontrolę nad spółką, w którą inwestują. Założyciele muszą liczyć się więc z tym, że zyskują partnera, ale oddają kierownicę i przesiadają się w swoim biznesie na fotel pasażera.

Jest jeszcze jedna droga, ostatnio coraz popularniejsza: można zdecydować się na wpuszczenie do spółki mniejszościowego inwestora branżowego. Pozwala to z jednej strony zachować kontrolę, a z drugiej otworzyć sobie perspektywę sprzedaży całości firmy kupującemu, którego już dobrze poznaliśmy. I tu mogą jednak pojawić się wyzwania: od różnic kulturowych, po zamianę kameralnych warunków pracy na te typowe dla wielkich korporacji – bardziej hierarchiczny model zarządzania, formalizację, spore grono osób, które uczestniczą w procesie decyzyjnym.

❖❖❖ **Doświadczone firmy mają na koncie konkretne dokonania, ale jakimi kryteriami kierują się kupcy, inwestując w te mniejsze i nowe? Przecież wiele z nich wygląda niemal identycznie: dziesięć zapowiedzianych symulatorów i dwie względnie ambitne gry indie. Tymczasem sukces musi się jeszcze zmaterializować.**

Spójrzmy na przykład Tencenta: z jednej strony inwestuje on w naprawdę duże firmy, jak wspomniane Sumo Group, ale równolegle „wchodzi" w startupy, choćby w polskie Exit Plan Games. To spółka, która jest dopiero na początku swojej drogi, ale i studio z doświadczonymi ludźmi na pokładzie – a zespół i jego kompetencje to zawsze duża wartość. Czasem właścicielami firmy są osoby, po których CV widać, że są w stanie zrealizować obietnicę stworzenia jakiegoś tytułu.

Istotna może okazać się także społeczność skupiona wokół studia, konkretnych twórców lub gier. Powód jest prozaiczny. Wyzwaniem, które stoi przed developerami, są rosnące koszty promocji. Jeśli jesteś w stanie pokazać inwestorom, że „hakujesz" system, nie musisz cały czas dorzucać do pieca złotówek, by zaistnieć w social mediach – to jest to bardzo atrakcyjny atut. Podam mało gamedevowy przykład: zobacz, jak swoją społecznością animuje Lego. Ludzie sami tworzą projekty klocków i „reklamują je" na Facebooku, Twitterze i Instagramie. Dzięki takiemu „oddolnemu" zainteresowaniu wybrane zestawy mają szansę na wprowadzenie do sprzedaży.

Oczywiście uwagę inwestorów przyciągają rozpoznawalne marki, które można zmonetyzować także poza światem gier, np. w formie zabawek czy filmów. Miałem ostatnio rozmowę z osobą z branży, która już od początku prac nad swoją grą planowała, jak wykorzystać jej bohaterów także w innych mediach, by potencjalnie powtórzyć sukcesy Tomb Raidera czy Uncharted.

Nie ukrywajmy, ważny jest także „excel": to, jak spółka działa, ile i w jaki sposób generuje przychodów, jaki odnotowuje zysk. Zwłaszcza w przypadku segmentu mobilnego inwestor analizuje cyfry i próbuje przewidzieć, jak

będą one wyglądały w przyszłości. Gry na konsole i komputery są mniej przewidywalne, bo więcej w nich sztuki, a oczekiwania odbiorców są mniej odgadnione.

Inwestorzy oczekują wzrostu wartości i pomysłów na jego realizację (no, o ile nie kupują spółki wyłącznie po to, by przejąć jej portfolio). To jedno z wyzwań, z którymi mierzy się dziś branża: w czasie lockdownów wyniki studiów gamedevowych były bardzo dobre. Nie mogliśmy wychodzić z domu, kina były zamknięte, więc graliśmy – również w symulatory z pozoru zwyczajnych czynności, które nagle stały się niewykonalne. Covidowy boom już jednak za nami, rynek stał się ostrożniejszy, a niektóre firmy notują raczej spadki liczby graczy niż ich wzrosty.

❖❖❖ **Czy nie powinniśmy traktować przejęć w kategoriach zagrożenia? Nie ma obawy, że Zachód i Wschód wykupią nasz biznes?**

Jeśli mowa o obawach, to jedyne teoretyczne zagrożenie, które mi przychodzi do głowy, to sytuacja, w której Polskę dotknąłby totalny kryzys i zagraniczni inwestorzy mogliby kupić nasze najlepsze studia czy marki ze bezcen. Jednak tak długo, jak polscy sprzedający będą oferować swoje biznesy kilku podmiotom jednocześnie (by móc wybrać najkorzystniejszą ofertę), ryzyko jest ograniczone. Znacznie więcej widzę potencjalnych korzyści, które mogą płynąć z fuzji i przejęć.

❖❖❖ **W gamedevie pojawił się jednak strach. Do tej pory polska branża była ewenementem pod względem liczby studiów i znanych na świecie autorskich marek. Czy przez zainteresowanie zagranicznych podmiotów pieniądze, talenty i IP nie zaczną z kraju „wyciekać"?**

Spróbuję to omówić na przykładzie. Mamy osobę, która zakłada spółkę zajmującą się grami. Spółka rośnie jak na drożdżach, a prezes sprzedaje 100% udziałów wielkiemu podmiotowi z zagranicy.

Jak będą wyglądały dalsze losy tego prezesa, który ma w kieszeni, dajmy na to, 100 mln zł? Jeśli się nie wyprowadził albo nie ma spółki zarejestrowanej zagranicą, zostanie z tymi pieniędzmi w Polsce. Pewnie część zainwestuje dalej. Na marginesie: zdarza się, że taki prezes zostaje w strukturze międzynarodowej korporacji, która go kupiła. Zarabia tam dobre, opodatkowane w Polsce pieniądze… A jeśli będzie awansował w strukturze grupy, może doprowadzić do rozwoju jej działalności w swoim kraju.

„Wykupieni" twórcy gier nie odlatują na księżyc, tylko zostają w polskim systemie. Co ważne – pomagają oni rodzimej branży nie tylko poprzez kapitał, ale również know-how czy sieć kontaktów. Jestem przekonany, że wiele firm zawdzięcza swój sukces CD Projektowi: jego doświadczeniu i wiedzy, jak działać na międzynarodowych rynkach. Sposoby rekrutacji specjalistów z zagranicy, sprzedaży produktów do innych krajów, tworzenia technologii – to wszystko wymaga kompetencji, które wcale nie były u nas jeszcze kilka lat temu powszechne. Tymczasem nasza gospodarka jak kania dżdżu potrzebuje dziś międzynarodowego skalowania i zdolności do wykraczania poza kraj pochodzenia.

❖❖❖ **A jak będą wyglądały dalsze losy takiej przejętej spółki?**

W biznesach opartych na własności intelektualnej nie tak łatwo „przenieść" ją z Polski za granicę, nawet jeśli kupujący będzie chciał to zrobić. Raz, że po sprzedaży firmy nie wszyscy twórcy będą chcieli wyemigrować do innego państwa (a w kreatywnych i technologicznych biznesach są oni istotną częścią wartości firmy, trzeba więc liczyć się z ich zdaniem). Dwa: zagraniczne korporacje często wolą, aby wszystko zostało na miejscu.

Ci, którzy zostaną, staną się częścią studia należącego już do amerykańskiego czy chińskiego właściciela, ale będą mieszkać w Polsce i tutaj płacić podatki, kupować chleb, mleko i masło. Z kolei ci, którzy postanowią odejść, mogą chcieć założyć coś swojego i wykorzystać w ten sposób zdobyte doświadczenia.

Trochę boimy się, że z gamedevem wydarzy się to, co z niektórymi ofiarami prywatyzacji w latach 90.: że przyjdzie

■ PixelAnt zaczynało jako niezależne studio, później stało się własnością brytyjskiego Sumo, by skończyć jako zdobycz chińskiego Tencenta… a wszystko to przed wydaniem pierwszej gry!

Jeśli starcza ci pieniędzy na rozwój i dalsze funkcjonowanie, nie masz tzw. problemów kreatywnych, nie chcesz dzielić się swoją wiedzą czy kontrolą nad firmą – być może nie jest to moment, żeby sprzedawać.

duży inwestor, który przejmie lokalną firmę tylko po to, by zagarnąć jej klientów i zamknąć przedsiębiorstwo… Tylko to były biznesy prowadzone na zupełnie innych fundamentach!

❖❖❖ **Zajmujesz się zawodowo akwizycją, również w naszej branży, pewnie wiesz więc, jakie pieniądze wypływają poza Polskę, a jakie zostają w kraju.**

Przy sprzedaży biznesów technologicznych i kreatywnych pieniądze raczej wpływają do Polski, niż wypływają. Co oczywiste, sprzedający otrzymuje od kupującego pewną kwotę – jak już wspominałem, były właściciel zazwyczaj znaczną jej część zainwestuje w kraju (a jeśli nawet zdecyduje się wydać środki na konsumpcję – też zazwyczaj wyda je u nas).

Swoją część z transakcji otrzyma także budżet państwa w podatkach związanych z samą transakcją oraz z opodatkowania przychodu uzyskanego przez sprzedającego. Według niektórych szacunków, w 2019 r. Kalifornia „zarobiła" dzięki IPO (a więc pierwszej ofercie publicznej) sześciu „jednorożców" 2 mld dol.

W transakcjach dotyczących spółek technologicznych cenię sobie to, że coraz częściej programy opcji obejmują nie tylko ścisłe kierownictwo, ale i szersze grupy personelu. Pozwalają one zarabiać na wypracowanej wartości firmy wielu osobom, które tę wartość budowały. To są kolejne pieniądze, które wracają na polski rynek. I kolejne opodatkowane złotówki dla budżetu państwa.

❖❖❖ **Problemy mogą przyjść z innej strony. Gdy w 2012 r. Epic Games wykupiło People Can Fly, wydawało się nam, że studio przeskakuje do pierwszej ligi gamedevu… Ale po kilku latach zespół stał się podwykonawcą. Sukcesy wróciły, dopiero gdy znów wybił się na niezależność.**

Przejmowanie jednego podmiotu przez drugi, niezależnie od rozmiarów nabywcy, zawsze wiąże się z wyzwaniem. Łączą się dwie rodziny, dwa sposoby prowadzenia biznesu, dwie kultury pracy. W branży kreatywnej uszanowanie organizacji jest o tyle ważne, że wartością przejmowanej firmy są nie tylko jej marki, ale też zespół – a ten może „zagłosować nogami" i po prostu odejść. Zresztą polski gamedev znalazł się w takim miejscu, że jego pracownicy szybko znajdują nowe wyzwania.

❖❖❖ **Znane marki mogą przepaść, a zgrana grupa ludzi – rozejść się. Powiedzmy więc wprost: ryzyko istnieje.**

Jak najbardziej istnieje… Ale profesjonalnie przeprowadzane transakcje angażują liczne zespoły, które pomagają w jak najlepszym przeprowadzeniu takiego procesu. Doradcy inwestycyjni zbierają od zainteresowanych podmiotów oferty i sprawdzają je pod kątem oczekiwań, jakie mają właściciele wykupywanej firmy – na przykład pozostawienia zarządu. Wówczas relacja zarząd–pracownicy zostaje zachowana, więc jeśli nowy właściciel naciskałby na zmiany – zarząd pozostanie buforem. Co oczywiście nie znaczy, że wraz z wejściem w skład korporacji nie pojawią się choćby nowe procedury, które wydłużą procesy decyzyjne.

❖❖❖ **Da się skonstruować tak umowę, żeby zabezpieczyć się przed „erozją" własnej firmy?**

■ W maju 2022 People Can Fly poinformowało, że… nadal nie otrzymało tantiem za Outriders od wydawcy (japońskie Square Enix).

TOTALIZATOR
SPORTOWY

Raport Zintegrowany Totalizatora Sportowego za rok 2021 już dostępny na raport.totalizator.pl

#WygrywamyRazem

Na pewno da się próbować. Zależy to od skali i rodzaju transakcji. Jeśli sprzedaje się 100% spółki, to zespołowi trudniej się zabezpieczyć przed zmianami.

❖❖❖ **A kiedy przejęcie będzie dla polskiej firmy niepotrzebne – albo nawet niewskazane?**

Jeśli starcza ci pieniędzy na rozwój i dalsze funkcjonowanie, nie masz tzw. problemów kreatywnych, nie chcesz dzielić się swoją wiedzą czy kontrolą nad firmą – być może nie jest to moment, żeby sprzedawać. Ukoronowaniem działalności spółki nie jest zresztą ani sprzedaż, ani wejście na giełdę.

Nadal funkcjonuje u nas myślenie o biznesie jako o swoim prywatnym imperium, które później przekaże się dzieciom. Znam jednak liczne historie dzieci, które nie chcą przejmować biznesu po rodzicu lub nie nadają się do jego prowadzenia. To pewnie jeden z powodów, dla których młodsze pokolenia przedsiębiorców mają inne nastawienie: często pojawia się oczekiwanie, by zrobić biznes i sprzedać go szybko za duże pieniądze.

Trzeba wyczuć, kiedy nadchodzi właściwy moment na przejęcie. Bywa, że właściciel go przegapi, potencjał spółki się wyczerpie, a on „odejdzie od stołu" z niczym. Bywa, że ów właściciel sam się wypali – przecież jesteśmy ludźmi, mogą kończyć nam się pomysły i siła do pracy. Bywa, że nawet duża spółka potrzebuje pieniędzy na rozwój albo kompetencji, których nie da się łatwo uzupełnić doradcami.

❖❖❖ **To chyba kazus sposobiącego się do przejęcia Ten Square Games. Segment mobilny staje się coraz bardziej hermetyczny, a koszty akwizycji użytkownika rosną lawinowo.**

Globalny gamedev się konsoliduje, w pewnym momencie studio może stać się zbyt małe, by funkcjonować na rynku... Jest jednak inny scenariusz, jak sobie z tym radzić– oprócz sprzedaży własnej firmy można rozważyć kupno innej (albo kilku innych). Przy czym to też nie jest łatwe, ponieważ międzynarodowy rynek stał się mocno konkurencyjny. Nie wystarczą więc często pieniądze, trzeba też być atrakcyjnym „przejmującym".

Podam ciekawy przypadek z naszego poletka: gdy People Can Fly wykupiło Game On Creative, studio developerskie z Montrealu, jego właściciel, Kanadyjczyk, zgodził się przyjąć całe wynagrodzenie w... akcjach PCF-u na giełdzie w Warszawie.

❖❖❖ **Ciekawy jest też przypadek Flying Wild Hog. W 2019 firmę wykupił fundusz Supernova Capital, ale celem zakupu nie było stworzenie własnej „stajni" gier, tylko pomoc w rozwoju i zbudowaniu struktur, by następnie sprzedać firmę z zyskiem. Co się zresztą udało, półtora roku później studio odkupił – za ponad 0,5 mld zł – szwedzki Embracer. To częsta praktyka?**

Niektóre podmioty interesują się wyłącznie odpowiednio „dużymi" lub rozwiniętymi biznesami. Zakładają, że nie opłaca się im angażować zasobów własnych i doradców do zbyt wielu niewielkich transakcji, więc skupiają się na mniejszej liczbie większych deali. Dlatego właśnie na rynku działają również osoby, które przygotowują mniejsze spółki dla takich inwestorów „wagi ciężkiej". Zaczynają zazwyczaj od porządków, stworzenia procesów czy zbudowania działu prawnego.

Jeśli chodzi o gamedev – wielu założycieli studiów to artyści, którzy świetnie ogarniają stronę twórczą, ale nie zawsze wiedzą, jak zorganizować studio czy wypromować i sprzedać swój produkt, jak dopilnować umów lub zbudować społeczność. Bardzo wierzę w sens współpracy osób o zróżnicowanych kompetencjach. Dlatego dobrze, że na naszym rynku są inwestorzy, którzy potrafią wyszukiwać i dbać o osoby z artystyczną żyłką.

Jest szansa, że organizacja prowadzona wedle powyższego scenariusza urośnie na tyle, że stanie się widoczna na radarze rynkowych hegemonów. Żeby one w ogóle zaczęły interesować się przejęciem, podmiot musi być odpowiednio duży.

❖❖❖ **Dlaczego?**

Bo giganci biorą na celownik firmy, które wykonały już pracę konsolidacyjną, zbudowały wewnętrzną organizację i kulturę pracy. Tak, jak w łańcuchu pokarmowym: mniejsze zwierzę jest zjadane przez trochę większe, potem ono przez jeszcze większe, a na końcu przychodzi drapieżnik alfa.

❖❖❖ **Chęć przejmowania polskich spółek lub wykupywania sporych pakietów mniejszościowych jest duża i tylko rośnie... Ale co będzie dalej? Ciągły wzrost czy – trochę jak z giełdą – chwilowa fascynacja?**

Nikt nie ma wiedzy, jak sytuacja będzie wyglądać za wiele lat. W krótszym okresie spodziewam się, że trend będzie rósł ze względu na to, o czym rozmawialiśmy na początku – wyczerpanie się sentymentu inwestorów giełdowych oraz tendencje ogólnoświatowe. Jeśli chodzi o te ostatnie – początek roku mógł zwalić z nóg. [W styczniu 2022 Microsoft rozpoczął przejęcie Activision Blizzard za kwotę 68,7 miliarda dolarów – dop. red.).

W dalszym ciągu będą natomiast pojawiały się nowe studia, co napędzi transakcje venture, czyli te dokonywane na wczesnym etapie, które nie zakładają przejęcia całego biznesu czy kontroli nad spółką. Będzie się tak działo dlatego, że twórczą i biznesową dojrzałość osiągną kolejni developerzy, którzy pracowali już przy wielkich, docenianych na świecie grach, ale po jakimś czasie stwierdzą: „Ok, może pora zrobić coś swojego".

❖❖❖ **Dokładnie tak tłumaczyli swoje modus operandi Krzysztof Kwiatek i Krzysztof Sałek, założyciele Creepy Jar, wcześniej weterani Techlandu. W wywiadzie dla Wirtualnej Polski mówili mi wprost o tym, że odeszli, bo wolą pracę w mniejszym zespole. Chcieli raz jeszcze „podjąć wyzwanie stworzenia własnego od A do Z dzieła".**

Jestem spokojny o dopływ nowych pomysłów i biznesów. W przyszłości część z nich może urosnąć na tyle, że staną się podmiotami tych największych przejęć (jako przejmowani, ale potencjalnie również przejmujący, może nawet nie tylko w Polsce). Teoretycznie ten „cykl" może jednak zakończyć sytuacja, w której rynkowi giganci będą dominować tak niepodzielnie, że stworzy się niesamowicie wysoki próg wejścia. Mniejszym firmom trudno będzie się wybić, a rynek przejęć „wyschnie". Na szczęście jednak gamedev to branża kreatywna, więc zawsze może znaleźć się niezależny twórca, który zachwyci masy swoją produkcją. □

O AUTORZE

Barnaba Siegel

Redaktor prowadzący Polygamia.pl. Aktywny od 2006 r. dziennikarz i krytyk, wieloletni współpracownik magazynów „Play" i „Komputer Świat Gry", autor oficjalnego poradnika do gry Risen 2, współautor poradników do Wiedźmina 2 i The Sims 3. O grach pisał do magazynu „Pixel" i „Movie", Gamezilli, działu Kultury RP.pl i Gazeta.pl. Oprócz gier zajmuje się również muzyką – pisze regularnie do „Jazz Forum", a w przeszłości tworzył eseje do płyt Michała Urbaniaka oraz prowadził jako redaktor naczelny RadioJAZZ.FM i magazyn „Lizard".

Dajcie mi pieniądze z góry

„Geralt z amnezją zjawia się w Kaer Morhen, a zaraz po nim przychodzą bandyci z wielką modliszką na magicznej smyczy" – tak najprościej można podsumować zawiązanie akcji bodaj najbardziej wpływowej polskiej sagi gier wideo.

MICHAŁ GOŁKOWSKI

Stwierdzeniu „kolejne polskie studio podpisało umowę z kolejnym polskim pisarzem" towarzyszą coraz to mniej wybredne żarty. Są to jednak dowcipy, które – niczym powłoczka na tabletce – pozwalają nam łatwiej przełknąć gorzką pigułkę. Pigułkę niezaprzeczalnej prawdy: gamedev i literatura zaczynają nierozerwalnie się ze sobą wiązać, na dobre i na złe… Co jednak zrobić, żeby „dobra" było w tym małżeństwie jak najwięcej?

Przede wszystkim warto uzmysłowić sobie, że nośna literatura nie gwarantuje dobrej produkcji. Udowodniły to ponad wszelką wątpliwość „gry" (cudzysłów zamierzony, bo nie zasługują na to miano) z uniwersum Harry'ego Pottera, po których jedynym pozostającym do dziś śladem w pamięci zbiorowej jest „spłaszczony" Hagrid z wersji na pierwsze PlayStation. I odwrotnie: relatywnie mało znany (w skali świata) materiał wyjściowy nie oznacza wcale, że gra nie osiągnie oszałamiającego sukcesu. Dobrym przykładem jest tu Wiedźmin, którego międzynarodowa rozpoznawalność wcale nie jest dziełem Andrzeja Sapkowskiego, lecz owocem ciężkiej pracy ekipy CD Projekt Red. Popularność Dzikiego Gonu napędzała zresztą zbyt literackiego pierwowzoru, powodując u autora napady szału za każdym razem, gdy ktoś zaczynał mówić o „książkach na podstawie gier".

Nie ma więc reguły, ale współpracę między autorem literatury a zespołem pracującym nad grą da się poukładać zawczasu, unikając w przyszłości wielomilionowych pozwów i głupich komentarzy odnośnie do tego, komu co „narobiło mnóstwo smrodu i gówna" (jak swego czasu skomentował dzieło Redów sam Sapkowski). Przede wszystkim należy dobrze przygotować umowę. Bez niedopowiedzeń, dżentelmeńskich ustaleń i tyleż solennych, co ustnych zapewnień. Jasno określić, co kto musi, a czego komu nie wolno. Wówczas choćby w adaptacji książki miała nie zgadzać się płeć co drugiej postaci, charakter głównego bohatera i przeżywalność jego towarzyszy, a podstawowym materiałem używanym przez płatnerzy okazałaby się skóra z moszny – pisarz dzielnie przełknie łzy i będzie podczas wywiadu bił brawo stopami, komplementując kreatywność devów – bo taki ma zapis w kontrakcie. Proste, jasne, bezlitosne.

Po drugie, już obniżając poziom jadu zapewne wywołanego zazdrością o cudzy sukces: musimy zejść z piedestału i uderzyć się w piersi. Zarówno kręgi zbliżone do gamedevu, jak i pisarski półświatek mają tendencję do „lepiejwiedzenia"… Co zresztą czułem i dawałem odczuć wielokrotnie podczas mojej własnej (tak, tak) współpracy z dwiema spółkami pracującymi nad egranizacją moich „SibirPunka" oraz „Komornika". „Nie tak się to robi", „ty tego nie rozumiesz", „tak się nie da", „tego odbiorca nie łyknie", „mam w tym więcej lat doświadczenia, niż ty żyjesz"… Obie strony są przeświadczone o własnej nieomylności i niemalże wieszczej, profetycznej znajomości tematu. Kluczem jest jednak wzajemny szacunek i słuchanie się nawzajem.

Musimy też zastanowić się, co tak naprawdę chcemy stworzyć. Czy ma to być książka? No nie. Prowadzenie fabuły „po książkowemu" w takim razie odpada. Czy ma to być po prostu gra? No też nie, bo nie po to bierzemy na pokład literata, żeby przygotować logiczny drobiazg o przesuwaniu klocków. Obie strony powinny zrozumieć, że nie mają monopolu. Straciły go, bo pracują wspólnie w imię wartości dodanej.

Ludzie pióra – niestety – mają tendencję do wodolejstwa. Przegadane dialogi, nudne sceny o niczym, długie (wybaczcie mój francuski) wysrywy niby-polityczne, wsadzanie w usta postaci własnych poglądów… Lista naszych grzechów jest naprawdę długa i wstydliwa. Na większość z nich w gamedevie po prostu nie ma miejsca. Współpraca ze studiem to naprawdę doskonały kubeł zimnej wody na głowę zadufanych w sobie, żyjących w bańce samouwielbienia pisarzy.

Nie ma złotego środka ani panaceum na poukładanie współpracy między nami. Wierzę jednak, że możliwości wynikające z mariażu literatury pięknej i gamedevu są ogromne, choć obie strony muszą nauczyć się siebie nawzajem… A może przede wszystkim nauczyć się same siebie?

MICHAŁ GOŁKOWSKI – ROCZNIK 1981, PISARZ I POLIGLOTA. Z WYKSZTAŁCENIA LINGWISTA, Z ZAWODU TŁUMACZ SYMULTANICZNY. JAK SAM O SOBIE MÓWI: NAJSZYBSZE PIÓRO POLSKIEJ FANTASTYKI. DEBIUTOWAŁ W 2013 POWIEŚCIĄ „OŁOWIANY ŚWIT", OD TEGO CZASU WYDAJĄC 2-3 KSIĄŻKI ROCZNIE. OD PEWNEGO CZASU WSPÓŁPRACUJE Z ADAPTUJĄCYMI JEGO TWÓRCZOŚĆ ZESPOŁAMI SYLEN STUDIO ORAZ RED SQUARE GAMES.

AGNIESZKA SZÓSTAK

Top wtop

Ewakuacja budynku, zarzut szkalowania papieża, podejrzenie handlu bronią. Praca w public relations przypomina spacer po polu minowym – wystarczy jeden fałszywy krok, by wywołać opłakane skutki.

Znacie ten film(*) z Samarą Weaving, który zaczyna się od sceny ślubu? Uśmiechnięta bohaterka jest gotowa na nowe, wspaniałe życie... To wypisz wymaluj ja, kiedy 12 lat temu zaczynałam pracę w branży przekonana, że oto spełniają się wszystkie moje marzenia. Dziś też utożsamiam się z postacią graną przez Weaving. Tyle że z tą z końcówki, gdy wykończona siada na schodach i odpala papierosa, jakimś cudem przeżywszy finałową rzeź.

Z PR-em w grach bywa jak z kinowymi historiami: katastrofy nie zdarzają się często, ale jak już do nich dochodzi, to zwykle na spektakularną skalę, a rozwojowi wypadków z wypiekami na twarzy (i popcornem w ręku) przygląda się masa widzów. Jeśli pożar uda się ugasić – wszyscy starają się o nim zapomnieć, do wtopy wracają niechętnie, marginalizując jej znaczenie. Niczym kibice po kolejnym meczu reprezentacji Polski powtarzają: „Nic się nie stało".

Nic w tym dziwnego; porażki nie należą do przyjemnych, stąd większość PR-owców nie lubi o nich mówić. Tymczasem to błąd! Sama od wielu lat na rozmowach kwalifikacyjnych pytam: „Jaka jest twoja największa zawodowa wpadka?". I nie, wcale nie kieruje mną niezdrowa ciekawość czy chęć pogrążenia kandydata. Wręcz przeciwnie, pytając, daję osobie po drugiej stronie stołu szansę na zaprezentowanie swoich umiejętności ratowania sytuacji. Nie sztuką jest bowiem spijać śmietankę i zbierać laury. Sztuką jest być jak postać grana przez Weaving: znaleźć się w podbramkowej sytuacji i wyjść z niej obronną ręką.

W tym duchu zapraszam na zajęcia z kryzysowego PR-u, na których omówimy wybrane, branżowe katastrofy. Zarówno te, o których wiedzieli tylko bezpośrednio zainteresowani, jak i takie, o których dyskutował cały świat.

LEKCJA 1

Temat: „Zróbmy sobie event"

Jeśli coś w public relations może w pójść nie tak, zdecydowanie są to tzw. eventy. Sama zresztą muszę uderzyć się w pierś i wyznać winy.

Otóż przez trzy lata (z niewielkim okładem) pracowałam jako specjalistka ds. public relations w CD Projekt Red, a do moich zadań należało organizowanie przedpremierowych pokazów Wiedźmina 2. Przed wyruszeniem w drogę należało skontaktować się z dziennikarzami, zaplanować przejazdy i noclegi, zadbać o demo, przygotować sprzęt... I tu zróbmy pauzę, bo właśnie sprzęt odgrywa w naszej historii kluczową rolę.

Podczas tournée po Europie developerzy musieli zabrać ze sobą pecety, które „uciągnęłyby" niezoptymalizowanego przecież builda. Wsiadając do samolotu, nadali rzeczone komputery; start poszedł gładko, ekipa wylądowała, wtem: dzwoni telefon! Odbieram. „Aga" – słyszę w słuchawce. – „Bagaż nie doleciał. Właściwie nie wiadomo, gdzie jest, kiedy będzie go można odebrać i czy w ogóle. Co robimy?".

Matko Boska Wiedźminowska, sama chciałabym wiedzieć! Redakcje potwierdzone, artykuły po pokazie zaplanowane, brakuje „tylko" maszyny, na której Geralt mógłby te wszystkie potwory wyżynać. Wybór mam dwojaki. Mogę albo zejść na zawał, albo spróbować uratować tę beznadziejną – zdawałoby się – sytuację. Decyduję, że jak ginąć, to po walce.

Kontaktuję się z RED-owym działem IT, proszę o specyfikację komputerów do prezentacji. Następnie dzwonię do niemieckiej redakcji, w której mieliśmy prezentować demo, bo pamiętam, że piętro wyżej pracuje zespół magazynu hardware'owego. Jeśli ktoś może mieć potrzebne podzespoły – to właśnie oni. Tłumaczę sytuację, podaję wymagania sprzętowe. Dziennikarze natychmiast biorą się za składanie odpowiedniego peceta. Gdy developerzy dotrą na miejsce, będą czekać na nich dwie potężne maszyny. Wystarczy, że ściągną builda, a pokaz odbędzie się zgodnie z uzgodnionym wcześniej scenariuszem.

LEKCJA 2

Temat: „Czas goni nas"

Kilka lat później prowadziłam już własną agencję PR-ową, która miała za zadanie zorganizować śniadanie prasowe. Podczas kilku tygodni przygotowań jego data zmieniała się kilkukrotnie – naszej pracy nie ułatwiało zresztą to, że event odbywał się w Stanach, nie byliśmy więc obecni na miejscu. Na marginesie przypomnę: różnica czasu między USA a Polską jest spora, gdy więc redaktorzy mieli zasiadać do śniadania, my nad Wisłą szykowaliśmy się do kolacji.

Właśnie wtedy dostaję maila. „Cześć Aga! Przyszedłem, ale restauracja jest zamknięta, devów nie ma, ciemno, wiatr hula i ogólnie nikt nic nie wie". Patrzę na zegarek, przeliczam w głowie różnicę czasu. Uznaję, że pewnie nadawca wiadomości pojawił się za wcześnie, ale na wszelki wypadek dzwonię do przedstawiciela zespołu.

Słyszę wówczas słowa, po których przybywa mi kilka siwych włosów. „Ale przecież śniadanie mamy zaplanowane na jutro".

Sprawdzam skrzynkę, porównuję daty... Faktycznie, śniadanie miało się odbyć następnego dnia! Tymczasem media zaprosiliśmy na dziś i, jak widać, zaczynają meldować się na miejscu! Stawiam na nogi cały zespół – obdzwaniamy, informujemy, przepraszamy. Na szczęście wszyscy przyjmują

* „Zabawa w pochowanego" w reżyserii Matta Bettinelli-Olpina i Tylera Gilletta. Mieszanka horroru i czarnej komedii, którą warto obejrzeć, jeśli lubicie klimaty gore.

Promując Watch Dogs, Ubisoft przypadkiem doprowadził do... interwencji saperów.

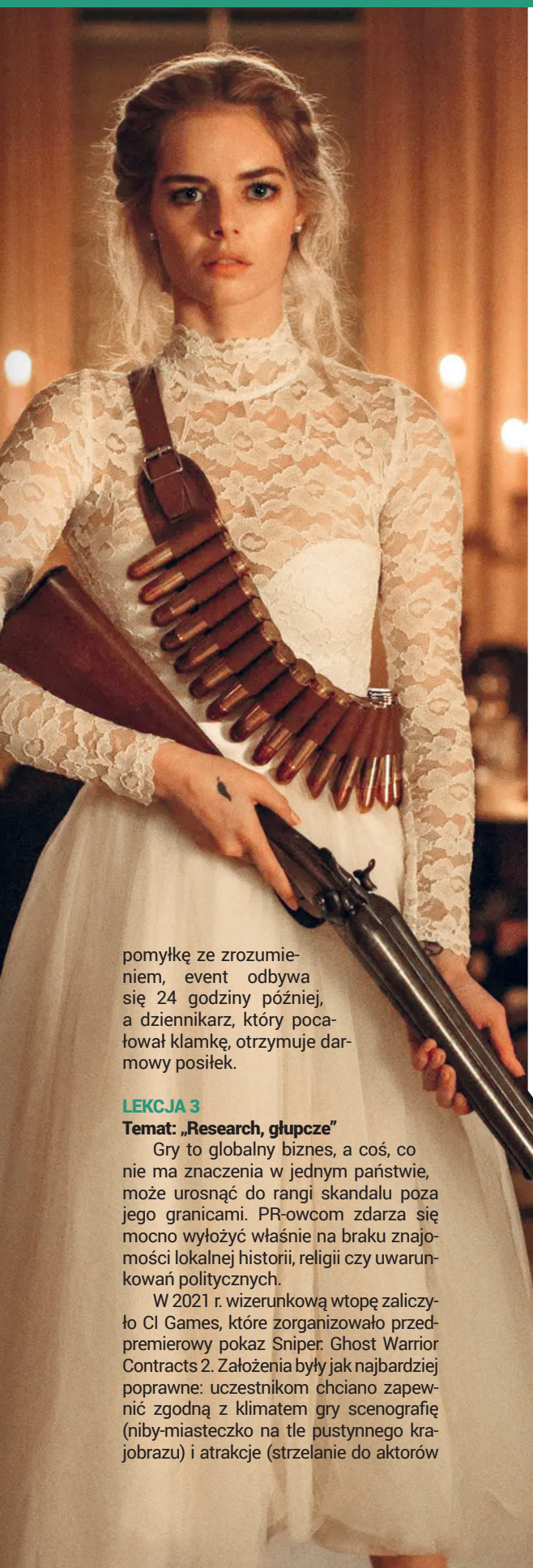
wcielających się w przeciwników). Tyle tylko, że agencja nie wzięła pod uwagę kontekstu kulturowego.

Przygotowany event był może i spójny z settingiem gry, ale wywołał niesmak niektórych dziennikarzy. Krytykowali oni stereotypowe podejście do tematu: ukazanie Amerykanów jako dobrych, cywilizowanych i niosących światu wolność, przy jednoczesnym portretowaniu Arabów jako biednych, brudnych, złych, do tego na pewno terrorystów. Eric Switzer z TheGamera dodawał w swojej relacji, że na jednym z budynków ktoś zatknął flagę „Trump 2024: The Revenge Tour", a obsługa nie nosiła maseczek. Nie brakowało komentarzy, że czym innym jest strzelanie do jedynek i zer, a czym innym: celowanie do żywego człowieka.

Obrazu klęski dopełnił fakt, że na imprezie promującej grę... właściwie nie przewidziano czasu, żeby grę przetestować. Pokaz okazał się katastrofą, która nie przysłużyła się (skądinąd dobrej) produkcji, a studio zmusiła do przeprosin, publicznego potępienia rasizmu i zapewnienia o politycznej bezstronności.

Podobnych błędów polskie zespoły popełniły jednak znacznie więcej. Po premierze The Medium Bloober Team musiało łatać radosną twórczość jednego ze swoich pracowników, który umieścił w buildzie osiem gwiazdek i odniesienie do „Bestii z Wadowic". Wówczas głowę posypał popiołem prezes studia Piotr Babieno, zapewniając o światopoglądowej neutralności zespołu.

Zdarzają się też wpadki wynikające z braku znajomości religijnych niuansów. Zapewne niewielu graczy wie, że w Wiedźminie 2 na ścianie jednego z zamtuzów wisiał niepozorny kilimek. Ot, jeden z artystów wyszukał sobie fajny wzór w internecie i zainspirowany nim przygotował teksturę. Wydawałoby się, że to nic wielkiego... ale po premierze na moją RED-ową skrzynkę zaczęły spływać skargi od wyznawców islamu urażonych faktem, że w domu uciech wisi muzułmański dywanik modlitewny. Naturalnie nieszczęsną teksturę natychmiast podmieniliśmy.



pomyłkę ze zrozumieniem, event odbywa się 24 godziny później, a dziennikarz, który pocałował klamkę, otrzymuje darmowy posiłek.

LEKCJA 3

Temat: „Research, głupcze"

Gry to globalny biznes, a coś, co nie ma znaczenia w jednym państwie, może urosnąć do rangi skandalu poza jego granicami. PR-owcom zdarza się mocno wyłożyć właśnie na braku znajomości lokalnej historii, religii czy uwarunkowań politycznych.

W 2021 r. wizerunkową wtopę zaliczyło CI Games, które zorganizowało przedpremierowy pokaz Sniper: Ghost Warrior Contracts 2. Założenia były jak najbardziej poprawne: uczestnikom chciano zapewnić zgodną z klimatem gry scenografię (niby-miasteczko na tle pustynnego krajobrazu) i atrakcje (strzelanie do aktorów

LEKCJA 4

Temat: „Dej promkę"

Press packi. Prezenty. Dary losu. Kochają je wszyscy – i dziennikarze, i PR-owcy. Ci pierwsi dostają gadżety, które mogą potem postawić na biurku albo podarować znajomemu. Ci drudzy mają szansę wykazać się kreatywnością... i właśnie w „kreatywności" cały wic się zasadza. Bywa bowiem, że nieco ponosi nas fantazja,

Sniper: Ghost Warrior Contracts 2 to dowód, że planując event, warto zadbać o znajomość lokalnej historii i kultur

a przygotowana przez nas paczka wywołuje zupełnie niezamierzone skutki.

W promocji wydarzyło się już wszystko: drogie wyjazdy zagraniczne, rajdy wyścigowymi autami, reklamujący grę celebryci, historyczne rekonstrukcje i przejażdżki czołgami. Trudno media zaskoczyć, ale jeśli ekspert ds. public relations się uprze, a w dodatku dysponuje niemal nieograniczonym budżetem – droga do wpadki staje otworem.

Boleśnie przekonał się o tym Ubisoft, promujący kilka lat temu pierwszą część Watchdogsów. Francuzi wysłali do dziennikarzy sejfy, a ci mieli dobrać się do ukrytej wewnątrz zawartości. Kodów dostępu, oczywiście, nie dostarczono, natomiast przy którejś próbie otwarcie skrytka zaczynała pikać. Do przesyłki dołączono enigmatyczną informację, że obdarowany powinien odsłuchać wiadomość na swojej skrzynce głosowej. Problem w tym, iż żadnego z adresatów o takim „prezencie" nie uprzedzono.

By pokaz Wiedźmina 2 w ogóle się odbył, CD Projekt Red musieli wyręczyć niemieccy dziennikarze.

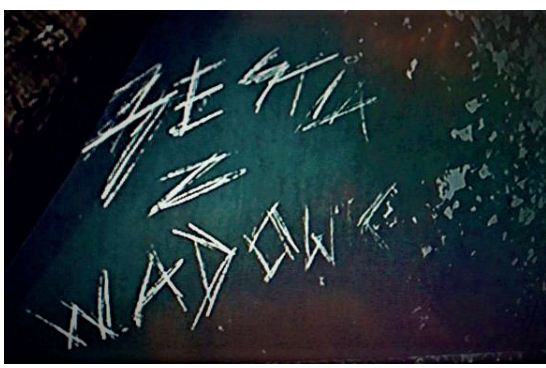
Postawmy się w roli dziennikarza, na którego biurku ląduje paczka z zamkniętym, pikającym sejfem oraz wspomniana wyżej notka. Pamiętajmy przy tym, że trudno znaleźć choćby jednego pracownika mediów, który po publikacji swojego tekstu nie otrzymał gróźb karalnych. Co byśmy zrobili na miejscu takiego redaktora?

Pewien pan zadzwonił na policję. Ta nakazała ewakuację budynku, następnie wezwała saperów, a ci – nie namyślając się długo – wysadzili pakunek. Wisienkę na torcie stanowi fakt, że ani ów dziennikarz, ani żaden z członków jego redakcji nigdy wcześniej nie zajmowali się recenzowaniem gier!

Przeszarżowało także Electronic Arts, które promując Godfathera II, nadało do mediów kastety. Tyle że w niemal wszystkich stanach – również w Kalifornii, gdzie siedzibę ma EA – wysyłka broni jest zabroniona. Wydawca stanął więc w obliczu groźby oskarżeń o łamanie prawa, a jego PR-owcy – starając się ratować sytuację – poprosili dziennikarzy o odesłanie feralnych paczek... Co tylko pogłębiło kryzys, bo przy odrobinie złej woli takie działanie można podciągnąć pod handel bronią.

ZADANIE DOMOWE

Bycie PR-owcem to balansowanie na linie zawieszonej kilometr nad ziemią – jeden fałszywy krok oznacza nagłą śmierć. Nie będę nam jednak życzyć, by wpadki się nie zdarzały, nawet jeśli miałoby być o nich głośno. Błędy to sól tej pracy i kapitał, z którego warto – a wręcz należy – czerpać. □



Bloober Team musiał się swoje natłumaczyć z ukrycia w grze odniesień do „Bestii z Wadowic".

O AUTORCE

Agnieszka Szóstak

Przygodę z branżą zaczynała od recenzowania przygodówek dla serwisu Adventure Zone, następnie zaś publikowała w magazynie „CD-Action". Przez wiele lat związana z CD Projekt Red, jako specjalistka ds. PR-u. Zdobyte doświadczenie pozwoliło jej na założenie własnej, „butikowej" agencji PR Outreach. W pracy stawia na uczciwość, otwartą komunikację z zespołamioraz indywidualne podejście do każdego projektu. Wciąż zarywa noce na graniu.

PRZYSZŁOŚĆ JEST

Z MIEDZI

Globalny lider w produkcji miedzi i srebra. Gigant, wizjoner odkrywca w branży wydobywczej i produkcyjnej. Od ponad 60 lat wydobywamy i przetwarzamy cenne zasoby ziemi, skutecznie budując pozycję lidera branży. Dzięki wiedzy i doświadczeniu naszych pracowników tworzymy produkty, które umożliwiają zrównoważony rozwój świata.

www.kghm.com

KGHM
POLSKA MIEDŹ

PAWEŁ HEKMAN & MATEUSZ WITCZAK

By dotrzeć do milionowej publiczności, Serial Cleaners potrzebowało trafić do dobrego sklepu, do dobrych abonamentów i na dobry moment dziejowy.

To maraton, nie sprint

Obniżka ceny, publikacja dodatków, zmiany mechanizmów, włączenie do abonamentu... Lista pomysłów na zapewnienie grze „długiego ogona sprzedaży" jest, nomen omen, długa.

maj 2015
Premiera największego hitu w historii CD Projekt Red.

maj 2016
Podczas infoShare Marcin Iwiński chwali się, że Wiedźmin 3 trafił do niemal 10 mln nabywców.

czerwiec 2019
Liczba sprzedanych kopii rośnie do 20 mln.

kwiecień 2021
Zbyt przekracza 30 mln egzemplarzy.

kwiecień 2022
W raporcie rocznym pojawia się wzmianka o ponad 40 mln sztuk.

Licznik nadal bije, a zainteresowane dodatkowo nakręcają wciąż świeże porty na PS5 i XSX! Choć jednak gra może notować rekordy sprzedaży nawet siedem lat od dnia premiery, jej twórcy muszą się w tym celu spocić.

→ NIE ZAPOMNIAŁ WÓŁ...

W czasach świetności pudełkowych wydań sprawa była prosta, tłumaczył na łamach poprzedniego wydania naszego magazynu Michał Gembicki (eks-CDP, wówczas: prezes Klabatera): „W tzw. prime poincie gra kosztowała od 99 do 129,99 zł. Funkcjonowała tak sobie na półkach maksymalnie pół roku, po czym – jeśli była bestsellerem i zebrała bardzo dobre recenzje – trafiała na rok do starannie wyselekcjonowanej »Platynowej kolekcji«. (...) Jeśli radziła sobie troszkę gorzej, wracała jako »Top Seller« albo »Fajna cena«. Na samym końcu cyklu życia mieliśmy serię »eXtra Klasyka« i gry oferowane za 20 zł".

Inaczej też wyglądało nadpisywanie builda. – *Jeśli chciałeś załatać swój tytuł, to wysyłałeś patcha do czasopism. Miesiąc później gracz spoconymi rękoma rozpakowywał płytę z „CD-Action" i instalował aktualizację* – wspomina Paweł Miechowski (11 bit studios). – *Powszechność internetu ułatwiła nam poprawki, ale także dodawanie nowych treści: leveli, postaci czy trybów.*

Z czasem darmowe i płatne rozszerzenia stały się codziennością, a ich upowszechnienie mocno wydłużyło cykl życia produktu. – *Popremierowe wsparcie jest jednak* – zastrzega Miechowski – *mocno zależne od początkowej sprzedaży... Znam natomiast przypadki, kiedy gra na start nie odniosła sukcesu, ale umiejętne zarządzanie polityką cenową i dorzucanie nowych treści zmieniły początkową klęskę w dochodową inwestycję.*

→ CIUŁACZ CZYŚCICIEL

Z pierwszej ręki zna taki przypadek Michał Mielcarek, prezes Drew Distance. Jego Serial Cleaner zaczynał się tam, gdzie kończyło się Hotline

Miami: jako „seryjny sprzątacz" trafialiśmy na miejsca zbrodni, by – przekradłszy się obok glin – wypucować plamy krwi, ukryć ciała i pozbyć się dowodów. Intrygujący zamysł i estetyka ewidentnie inspirowana filmowym „Fargo" zawiodły; za mopa chwyciło bowiem niewielu. Gdy pytam Mielcarka o początkowy zbyt, wzdycha. – *Chciałbym powiedzieć, że było bardzo dobrze… Ale nie było. Dziś jesteśmy z wyników gry zadowoleni, ale to była trudna walka.*

W maju 2020 r. – na trzy lata po premierze – krakowski zespół pochwalił się milionem graczy. – *Pomogły nam abonamenty: byliśmy w Prime Gaming i w Humble Monthly. Na pecetach bardzo mocno zadziałał weekendowy give away* [rozdawnictwo kodów – dop. red.]. *Kluczem było jednak odnalezienie właściwego kanału dystrybucji, a ziemią obiecaną okazał się dla czyściciela nintendowy eShop.*

Studio Mielcarka stoczyło boje, by przecenić tytuł o 90%, co wówczas nie było w japońskim sklepie powszechną praktyką. – *Wydawca nie był przekonany, że to zadziała* – przyznaje prezes. – *Mało tego, sądził, że taka promocja będzie odebrana źle, że zepsuje rynek i postrzeganie naszej produkcji przez odbiorców; udowodni im, że jest nic niewarta…* Po naciskach krakusów brytyjskie Curve Games zaryzykowało i nagle nastąpiło sprzedażowe odbicie. – *Milion użytkowników zaważył na decyzji o produkcji sequela* – dopowiada Mielcarek. – *Bardzo wielu ludzi poznało markę, uznaliśmy, że jest szansa, że do nich trafimy.*

→ PĄCZKUJĄCE DYNASTIE

Z kolei sukces łódzkiego Medieval Dynasty dał początek nie sequelowi, ale całej… Cóż, dynastii. Wszystko zaczęło się we wrześniu 2020 r., gdy Średniowieczne Rody trafiły do early accessu. – *W tydzień od premiery zeszło nam 100 tys. egzemplarzy* – chwali się Damian Szymański, prezes Render Cube.

Nasz wydawca [niemiecki Toplitz – dop. red.] *miał już na koncie dwa inne tytuły z serii: Farmers Dynasty i Lumberjack Dynasty, ale były one wykonane budżetowo i nie trafiły do wielu odbiorców. Tymczasem dzięki nam Wild West Dynasty od Moon Punch Studio i Sengoku Dynasty od Superkami nie tylko powstaną, ale w dodatku ich twórcy dostali większe pieniądze na produkcję.*

Bańka miliona kopii pękła niespełna dwa lata od debiutu; w międzyczasie eklektyczny miks survivalu, RPG-a i strategii otrzymał moc aktualizacji: tryb TPP, opcję romansowania i możliwość jazdy na koniu oraz edycje konsolowe. W planach jest zaś dodatek Dziedzic i co-op. – *Praktycznie w 100% opieramy rozwój na sugestiach społeczności; kooperacji nie będzie nam przecież łatwo wprowadzić, bo Medieval Dynasty to u swego zarania gra singlowa! Sprawdzaliśmy to rozwiązanie przez 3,5 miesiąca albo nawet dłużej, wykonaliśmy gruby research & development… To jest coś, czego ludzie domagali się najgłośniej.*

Twórcy planują wprowadzać nową zawartość aż do końca 2023 r. Czy jednak planowali tak długie wsparcie? – *Nie. Wszystko zależało od sprzedaży, ale po pierwszym wystrzale było jasne, że musimy rozbudowywać Medieval Dynasty najdłużej, jak się da.* Decyzja przyszła tym łatwiej, że początkowy zbyt sprawił, że algorytmy sklepów cyfrowych traktują tytuł łaskawie: – *Steam często wypycha nas na pierwsze strony z promocjami. Mimo upływu lat gra dalej jest w nim widoczna.*

→ BESTSELLER LONGSELLEREM

W podobnej sytuacji był wspomniany już Wiedźmin 3, który – warto zauważyć – rodził się kilkukrotnie. Po doskonałej premierze „podstawki" w październiku tego samego roku ukazało się rozszerzenie Serca z kamienia. W maju 2016 r. debiutowało kolejne – Krew i wino. W międzyczasie – co CD Projekt ogłaszał tyleż skutecznie, co z przesadną pompą – tytuł podpięto pod kroplówkę z „16 DARMOWYMI DLC" (pisownia oryginalna), które zapewniały dodatkowe fryzury, brody, rynsztunek, karty do Gwinta i zadania. Skutecznie podtrzymywały one zainteresowanie mediów i graczy, a przy okazji powstrzymywały właścicieli edycji fizycznych od sprzedaży swoich kopii (pamiętajmy, że sprzedażowy „drugi obieg" był wówczas realnym, szeroko dyskutowanym w branży problemem).

W sukurs przyszły także trafione pomysły na promocję, które pomogły wykroczyć Geraltowi poza amerykańsko-europejską bańkę. Rzeźnik z Blaviken pojawił się gościnnie w aż trzech tytułach rodem z Japonii (w bijatyce Soul Calibur 6, action-RPG-u Monster Hunter World i mech-shooterze Daemon X Machina), wkrótce zaś zawita do koreańskiego MMO Lost Ark, a figurki rodem z gry możemy złożyć w Model Builderze krakowskiego Moonlita. Jego wyniki poprawiła edycja na Switcha, którą CD Projekt zapowiedział w czerwcu 2019, licząc, iż pozwoli ona „zapoznać się z wiedźmińskim uniwersum nowej grupie odbiorców", a „wszystkim tym, którzy ukończyli ostatnią przygodę Geralta z Rivii – przeżyć ją ponownie na konsoli przenośnej".

Kołem zamachowym wiedźmińskiego sukcesu okazał się także netflixowy „The Witcher". Szeroko zakrojona kampania marketingowa sprawiła, że choć formalnie nie miał z grą nic wspólnego, zanotowała ona renesans popularności, przyciągając ponad 103 tys. użytkowników Steama jednocześnie (bijąc tym samym własny rekord z momentu premiery!). Wcale więc nie dziwi,

Dying Light sprzedał się w 20 mln egzemplarzy. Ogromna w tym zasługa podpięcia gry pod kroplówkę z rozszerzaniami.

Początkowa sprzedaż Medieval Dynasty zapewniła nie tylko kontynuowanie projektu, ale i zaowocowała zapowiedzią spin-offów.

że platforma streamingowa i producent gier postanowili zewrzeć szyki, ogłaszając festiwal WitcherCon, na którym wzajemnie promowali swoje produkty.

Sam CD Projekt też nie pozwalał o Geralcie zapomnieć – dotychczas studio wydało multiplayerowego Gwinta, singlowe Wojnę krwi i Rogue Mage oraz mobilne The Witcher: Monster Slayer. Roztoczyło również promocyjny parasol nad planszówką i cyklem komiksów (odsyłamy do artykułu „Dobra rozgrywka jest popowa").

→ WIECZNIE ŻYWE ŻYWE TRUPY

Również Dying Light okazał się strzałem w dziesiątkę (a właściwie: w 20 mln sprzedanych kopii). Choć gra miała premierę w styczniu 2015, nadal codziennie obcuje z nią – i to tylko na samym Steamie – od 5 do 10 tys. ludzi jednocześnie. Techland sukcesywnie dokarmiał żywe trupy to odpłatnym rozszerzeniem (The Following), a to osadzonym w uniwersum fantasy DLC (Hellraid) czy battleroyalowym spin-offem (Bad Blood). W buildzie pojawiły się także elementy rodem z zagranicznych hitów: Rusta, Chivalry, Unturned czy Left 4 Dead, w planach jest zaś planszówka, nad którą pracują autorzy Frostpunk: The Board Game i This War of Mine: The Board Game (wywiad z jej twórcą przeczytacie zresztą w naszym magazynie).

Nie dziwi więc, że wrocławianie obiecują przynajmniej pięć lat wsparcia dla sequela, który otrzyma dwa fabularne dodatki, nowych wrogów i wór narzędzi do ich eksterminacji, a do tego masę wyzwań i usprawnień. Niebagatelną rolę w przypadku obu odsłon cyklu odgrywają również mody.

Creepy Jar podbiło popularność Green Hella m.in. trybem kooperacji, konwersjami i trzyczęściowym dodatkiem.

→ PIEKŁO WIELU, ZAPIEKŁO BARDZO WIELU

Wiedźmin 3 czy Dying Light były hitami już w momencie premiery, natomiast ekipa Creepy Jar musiała na sukces zapracować. Wczesnodostępny Green Hell sprzedawał się co prawda nieźle, ale chyba nikt nie przewidywał, że na trzy lata od premiery osiągnie zbyt na poziomie 3 mln egzemplarzy. Pewna w tym rola konwersji na konsole czy dodatków (trzyczęściowego Spirits of Amazonia), ale być może najbardziej zyskowną decyzją warszawiaków było wprowadzenie czteroosobowego co-opa, którego odbiorcy głośno się zresztą domagali. Gdy przedstawiono kooperację (w kwietniu 2020), tytuł miał na koncie rekord „zaledwie" 5 tys. równocześnie grających. Kilka dni później wynik ten udało się przebić aż czterokrotnie!

Andrzej Blumenfeld z pracującego nad Forever Skies studia Far From Home twierdzi, że mądra polityka Creepy Jar zmieniła podejście także jego zespołu. – *Community driven development to dla nas istotna szansa. Z dużym szacunkiem i pokorą patrzymy na trzy tytuły, które pod tym względem zrealizowano rewelacyjnie: Subnautikę, Rafta i właśnie polskiego Green Hella. To fantastyczne przykłady na to, że otwarta komunikacja z graczami skutkuje dużo, dużo lepszym projektem.* Zagadnięty o multiplayer brand manager Paweł Jawor deklaruje, że w dzisiejszych czasach „zupełnie niepoważnie" byłoby stawiać ten element na bocznym torze.

→ MÓJ JEST TEN KAWAŁEK PODŁOGI

Długi ogon to szansa także dla krajowych symulatorów – twierdzi Maciej Knot z zespołu odpowiedzialnego za House Flippera (ponad 3 mln sprzedanych kopii), który zanotował peak graczy na cztery lata po debiucie. Jak? – *Odpowiem pół żartem: wydanie nie do końca skończonej gry może być dobrym pomysłem.*

Premiera Pets, DLC do wiekowego House Flippera, poskutkowała rekordem równocześnie grających na... cztery lata po premierze!

Jak wspomina Knot, Empyrean opublikowało produkcję „trochę w jakości wczesnego dostępu". – *Byliśmy małą firmą z dziesięcioma osobami na pokładzie. Gdy więc House Flipper zadebiutował, mieliśmy masę pracy* – wzdycha. – *W moim mniemaniu poziom, z którego można byłoby być zadowolonym, osiągnęliśmy półtora roku po premierze.*

Gdy udało się dopiąć pierwowzór, zamiast rzucić się na nowy projekt, krakowska ekipa postanowiła dokarmiać pierworodne dziecko coraz to nowszymi aktualizacjami. – *Na początku dodaliśmy DLC Garden, które planowaliśmy praktycznie od samej premiery. Zaczęliśmy też przywiązywać odbiorców darmowymi dodatkami: w prima aprilis wrzuciliśmy dom z zawartością inspirowaną popkulturą, w Halloween: „straszne" wyposażenie. Kiedy PlayWayowi udało się nawiązać kontakty z Discovery, wyprodukowaliśmy płatną zawartość inspirowaną kanałem HGTV.*

Potem jednak Empyrean przestawiło zwrotnicę na community driven development, choć – zastrzega projektant – prośby fanów trzeba było twórczo rozwinąć. – *Dostawaliśmy masę feedbacku, wiedzieliśmy choćby, że naszym odbiorcom brakuje staromodnych czy modernistycznych mebli... Ale dorzucenie elementów wystroju wnętrz nie wystarczyło. Przygotowując się do wydania Luxury DLC, wykonaliśmy kilkumiesięczny research – badaliśmy, jak ludzie rozumieją luksus – i dopiero wtedy ruszyliśmy z produkcją.*

Podobnie było z Farm DLC, które rozwinęło produkcję o nową lokację (Maplebloom Village), możliwość uprawy roślin, hodowli świń, owiec i kurczaków, a nawet wskoczenia na grzbiet konia.

Momentami pomagała także gnuśność konkurencji. W marcu 2020 r. rywalizujący z zespołem Moonlit zapowiedział Dog Trainera, który ma nam pozwolić na zbudowanie więzi z własnym czworonogiem, nauczenie go sztuczek czy zadbanie o jego czystość. Słowem, szykowała się polska odpowiedź na Nintendogs! Jej produkcja wyraźnie się jednak przeciągała, gdy tymczasem Empyrean nie próżnowało. – *Stwierdziliśmy, że zwierzęta występują w grach nieczęsto, a jeśli już, to nieszczególnie podobało nam się ich umocowanie w rozgrywce. Odnaleźliśmy więc fajną niszę, w którą – jak stwierdziliśmy – warto wskoczyć.*

Opłaciło się. „Zwierzęce" DLC w raptem 72 godziny znalazło 64 tys. nabywców, napędzając przy okazji zbyt „podstawki". Czteroletnia produkcja zanotowała po jego debiucie rekord równocześnie grających (ponad 15 tys. osób).

A choć House Flippera długo można by nadpisywać, zwłaszcza że baza graczy wciąż przecież rośnie, zespół pracuje nad zapowiedzianym na 2023 r. sequelem. Powód jest prozaiczny. – *Zaciągnęliśmy dług technologiczny* – przyznaje Knot. – *Z każdym większym update'em z gry mogą zniknąć save'y, pojawiają się też bugi, których nie przewidzieliśmy... To wszystko efekt źle napisanego kodu, który na początku nie miał przecież obsługiwać takiej ilości danych. Przepisywanie go w tym momencie nie ma sensu, zwłaszcza że oprawa House Flippera nie jest high-endowa i chcemy ją podkręcić.*

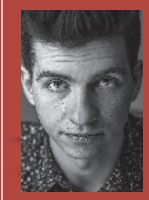
→ KONIEC TO TYLKO POCZĄTEK

W naszej branży jak w żadnej innej porażkę da się przekuć w sukces, a rekordy sprzedaży można bić na długo po premierze. Warunek konieczny (choć niewystarczający) jest jeden: trzeba słuchać swoich odbiorców. W tym jednym wypadku ogon faktycznie powinien machać psem.

O AUTORACH

Paweł Hekman

Dawniej związany z „Gazetą Wyborczą", Wirtualną Polską i Polygamią, dziś: producent w Movie Games. Z wykształcenia dziennikarz z korzeniami w radiu, z zamiłowania pismak. Wierzy i zapewnia, że gry wideo to pełnoprawne teksty kultury, uparcie twierdzi, że komiksy to książki. Z grami ma jak z muzyką – zagra i posłucha wszystkiego.



Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu", „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

MICHAŁ AMIELAŃCZYK

Broń może być z pianki i rurek PCV, ale wysiłek towarzyszący wielogodzinnym sesjom motion capture wymaga nieudawanej kondycji.

Kaskaderka polega na umieraniu

W God of War walczył sam ze sobą, przed premierą Mortal Kombat 11 uczył zadawania ciosów Shao Kahna, a na użytek rimejku Demon's Soul chwycił za rurkę PCV. O tym, ile napocić się musi aktor motion capture, opowiada ERIC JACOBUS, współzałożyciel amerykańskiej firmy mocapowej SuperAlloy Interactive.

❖❖❖ **MICHAŁ AMIELAŃCZYK: – Zanim zająłeś się motion capture, przez kilkanaście lat zdobywałeś doświadczenie w tradycyjnej kinematografii. Z grami zawsze było ci jednak po drodze, masz na koncie choćby role w „Tomb Raiderze: Łzach Smoka" czy „Mortal Kombat: Legacy".**

ERIC JACOBUS: – Gdy kręciliśmy „Tomb Raidera" i podobne filmy, zależało mi przede wszystkim na pokazaniu efektownej kaskaderki. Z kolei przy youtube'owej serii „Tekken in Real Life" kopiowałem ruchy z bijatyk Bandai Namco, bo to pozwalało pokazać nasze umiejętności i to, jak wykorzystujemy technologię.

❖❖❖ **Właśnie dzięki tym nagraniom pojawiłeś się w God of War (2018).**

Obejrzawszy „Tekkena...", animatorzy z Sony Santa Monica stwierdzili, że potrafię naśladować bohaterów gier i ściągnęli mnie na casting... Trochę się jednak rozczarowali, bo Kratos mierzy prawie dwa metry, a ja – 173 centymetrów. Tymczasem kandydatów zwykle dobiera się w oparciu o wagę i wzrost, choć jeszcze bardziej liczą się proporcje ciała i sposób poruszania się. Po nałożeniu moich ruchów na Kratosa uznali, że pasuję do postaci, wystarczy mnie tylko przeskalować. Nagrywałem też Baldura, głównego antagonistę gry.

❖❖❖ **Baldur ma jednak zdecydowanie inną budowę niż Kratos, a przecież wcielałeś się jeszcze w dwóch potężnych braci: Magniego i Modiego.**

Na użytek Baldura jeden z animatorów Mehdi Yssef wymyślił wojownika w stylu Connora McGregora: Baldur atakuje więc pod dziwacznymi kątami, nietypowo też składa się do sierpowego. Z kolei Magni i Modi walczą zwróceni wprost na przeciwnika – przygotowując się do nagrań, wzorowaliśmy się na zawodnikach futbolu amerykańskiego.

❖❖❖ **A w jaki sposób ty i Christopher Judge [aktor, który użyczył Kratosowi twarzy oraz głosu – dop. red.] pracowaliście wspólnie nad rolą?**

Nigdy się nie spotkaliśmy. Czasami developerzy pokazywali mi playblasty [robocze wersje animacji – dop. red.], innym razem już przygotowane przerywniki filmowe. Chris to wielki koleś [mierzy 1,91 m – przyp. red.], a ja musiałem być niejako jego dublerem. Zwykle wyglądało to tak, że sceny z jego udziałem powstawały jako pierwsze, ale pozostawiano w nich miejsce na sekwencje walki, które później dogrywaliśmy. Pracując, odtwarzaliśmy dialogi – potrzebowaliśmy słyszeć, co się dzieje, by zachować tempo, odpowiednio trafić z kaskaderką między początek a koniec kwestii.

❖❖❖ **Czyli Kratos, którego widzi gracz, łączy w sobie ruchy kilku różnych osób.**

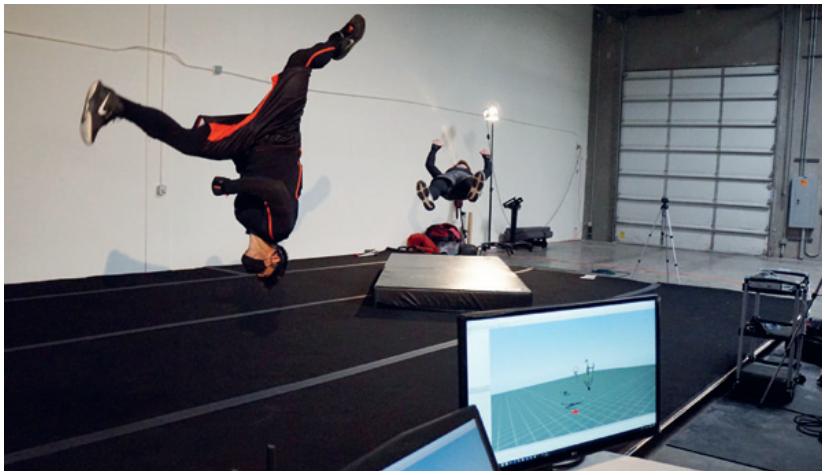
Mało tego, gdy walczy z Baldurem, bywa, że ja wcielam się w Baldura, a rolę Kratosa przejmuje Chris Jai!

Istnieje spora różnica między p-capem [performance capture – przyp. red.], który jest bardziej teatralny, a g-capem [game capture – przyp. red.]. G-cap to odgrywanie śmierci, upadków, reakcji czy kombosów. O ile nie robisz „nawigacji", a więc animacji poruszania się postaci w świecie, sceny trwają po dwie sekundy... Co mimo wszystko jest szalenie wyczerpującym wyzwaniem. Wspomniany już casting, na którym oprócz Kratosa odgrywałem Baldura, trwał osiem godzin. Non stop. Mocap jest bardzo intensywny, część kaskaderów pewnie protestowałaby, gdyby mieli pracować w taki sposób.

❖❖❖ **Na ile twoje sesje różnią się od wyczynów Chrisa Judge'a i pozostałych aktorów od p-capu?**

Pod względem technologicznym niewiele. I ja, i Chris działamy podobnie, ale w jego wypadku przechwytywane są także twarz i głos. P-cap wymaga

■ Przed państwem... Atreus i Kratos.



Mocap to umiejętność i zadawania, i przyjmowania ciosów.

udziału w scenach, które mogą trwać po kilka minut. Siłą rzeczy nagrywek jest mniej, bo uzbrojony w scenariusz aktor musi czasem „odnaleźć" swojego bohatera, wypróbować różne sposoby wypowiadania kwestii. To ważne, bo siła God of War leży właśnie w historii, bez niej nawet najlepsza walka nikogo by nie obeszła. P-cap jest trudny i mnie przeraża, jestem beznadziejny w zapamiętywaniu dialogów.

❖❖❖ **Nawet w dwusekundowej scenie g-capowej też jest przecież sporo do zapamiętania.**

Każda sekwencja g-capu ma pięć elementów. Najpierw kręcimy tzw. idle, a więc „postawę wyjściową", np. przestępowanie z nogi na nogę. Potem „wyczekiwanie" – wszystko, co prowadzi do właściwego ruchu i go sygnalizuje. Następnie atak. To szczególnie istotna część naszej pracy, bo – nie licząc poruszania się – żadnej innej animacji nie zobaczysz tak często; to musi być coś, co nadaje się do obejrzenia dziesięć tysięcy razy. Czwarta część to reakcja, np. zataczanie się. Kończymy, bez zaskoczenia, outrem.

❖❖❖ **Co dalej?**

Można popracować nad czasem trwania tych części składowych, pozycją kaskadera, dystansem... Jest sporo do roboty, przecież performer na kilka sekund musi się stać aktorem, który opowiada swoim ciałem historię. Bywa, że na planie animator każe nam wykonać ruch, który kłóci się z naszą znajomością sztuk walki, ale musimy to przyjąć i znaleźć sposób, by go wykonać.

❖❖❖ **W jaki sposób developerzy przedstawiają swoje pomysły na takie sekwencje?**

Zwykle dostajemy tzw. lookbook, folder z obrazkami i animowanymi GIF-ami, które są dla nas punktem odniesienia. Przy God of War było tego mnóstwo: jeden plik obrazował nastrój, inny pozę, a jeszcze inny otoczenie. Z początku trudno było mi to wszystko zrozumieć, no bo jak, skoro na jednym GIF-ie jest „Naruto", a na innym „Wonder Woman" albo „Władca pierścieni"? Szukałem w takich materiałach wyłącznie ruchu, musiałem też przyjąć perspektywę twórców gry, by uświadomić sobie, jak oni postrzegają pokazywaną w lookbooku akcję.

❖❖❖ **Na ile aktor motion capture ma wpływ na efekt końcowy swojej pracy?**

Spotkałem się z różnymi podejściami. Niektórzy animatorzy dokładnie wiedzą, czego chcą, inni zostawiają nam pewną dowolność. Przy God of War bywało, że reżyser pytał: „Potrzebujemy ataku obszarowego, który będzie szeroki na tyle i tyle, z taką i taką trajektorią – co proponujesz?".

❖❖❖ **W nadchodzącym God of War: Ragnarok będziesz nie tylko performerem, ale i stunt coordinatorem. Na czym polega ta rola?**

Na poszukiwaniu złotego środka między bezpieczeństwem aktorów a integralnością danych. Przykładowo podczas nagrywania niektórych scen upadamy na specjalne, ośmiocalowe maty. Bywa, że kamery gubią wówczas markery, a animator musi później naprawiać szkielet ręcznie. Jeżeli jednak kaskader wie, jak się przewrócić, by nie zrobić sobie krzywdy, możemy zdecydować się na matę dwucalową, uzyskując w ten sposób bardziej dokładne wyniki. Koordynując, muszę ponadto rozumieć potrzeby animatora. Wiem na przykład, że aktor powinien skupić się na oddawaniu odpowiednich póz, a nie na szybkości ruchu.

Demon's Souls Remake było niemałym wyzwaniem – każda broń działa inaczej, a ruchy w oryginale były animowane ręcznie.

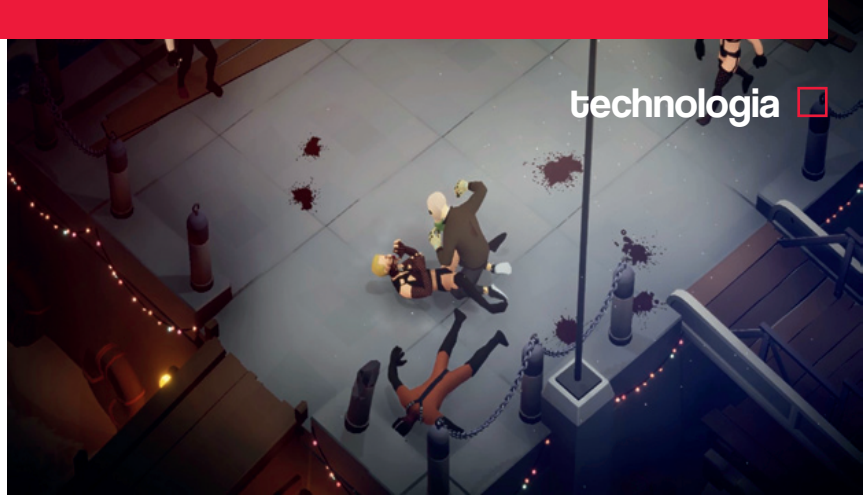
❖❖❖ **Przygotowujesz też propy [rekwizyty – przyp. red.]?**

W naszej firmie robimy je sami, ale zdarza się, że dostajemy gotowce – przykładowo studio realizujące motion capture dla God of War doskonale wie, jak opracować jakościowe, bezpieczne propy. Ale dobór rekwizytów to zawsze kwestia prób i błędów. Na początku sesji dostałem wielką, dowiązywaną do nadgarstka tarczę z drewna. Gdy próbowałem atakować – po prostu latała na boki. Nie dało się z nią pracować, na szczęście ktoś przyniósł zwykły kwadrat z rurek PCV, przykleił mi do ramienia i zadziałało.

Jako koordynator rzadko mogę sprawdzić rekwizyty z dużym wyprzedzeniem, ale muszę upewnić się, czy nie pozabijają one aktorów. Zwykle nie ma z tym problemu, ale gdy kręciliśmy w Indiach film „The Man Who Feels No Pain", ktoś przyniósł na plan prawdziwy pistolet.

❖❖❖ **Skoro o broni i propach: jak wyglądały sesje do remake'u Demon's Souls? Recenzentów zachwyciło, jak wiernie Bluepoint odtworzyło animacje oryginału.**

Zwykle jednego dnia nagrywaliśmy animacje do jednej broni, czasem dwóch. Developerzy włączali w oryginale debug mode, szukali konkretnej animacji i instruowali: teraz wykonaj cios wielkim mieczem znad głowy. Zdarzało się



Midnight Fight Express Jakuba Dzwinela to jedna z pierwszych gier, na użytek których SuperAlloy Interactive prowadziło sesje motion capture. *Źródło: Steam*

jednak, że patrzyłem na podgląd i zgłaszałem reżyserowi Chrisowi Torresowi, że taki atak jest niewykonalny... I faktycznie, okazywało się, że był on ręcznie animowany – jego twórcy zupełnie zignorowali realia, nienaturalnie wyginając stopy i sylwetkę! W rezultacie musieliśmy eksperymentować, choćby rozbijając cios na etapy. Finalny efekt wymagał mnóstwa motion matchingu: łączenia krótkich ruchów w dłuższe sekwencje.

❖❖❖ Co najtrudniej było nagrać?

Nawigowanie postacią, zwłaszcza uzbrojoną w wielki miecz. Początkowo poruszałem się z opartą na ramieniu rurką PCV. Sęk w tym, że gdy się obracałem, nie wyglądało to jak ruch z ciężką bronią, dołożyliśmy więc 4,5-kilogramowy obciążnik. Pomógł on z bezwładnością takiego „oręża", ale nie poprawił autentyczności biegania i sprintu.

W takich sytuacjach trzeba znaleźć równowagę pomiędzy realizmem a użytecznością. Jeżeli broń w grze waży 18 kilo, nie wręczasz aktorowi tak ciężkiego rekwizytu – próbujesz z dwoma, może pięcioma kilogramami. W Demon's Souls uzbrojenia jest mnóstwo, więc i wariantów propów było wiele.

❖❖❖ A co z oddaniem wpływu zbroi na ruch?

Przy motion capture optycznym trudno go uzyskać, bo kostium z markerami ściśle przylega do ciała aktora – musielibyśmy nałożyć na zbroję znaczniki, a to nie wchodzi w rachubę. W naszej firmie używamy jednak także systemu inercyjnego Xsens, który pozwala nakładać na aktora kamizelki obciążeniowe i ciężarki.

❖❖❖ Mówimy głównie o zadawaniu razów, a przecież mocap to także ich otrzymywanie.

W motion capture cudowne jest to, że jeżeli ktoś ma pofrunąć trzy metry, to może rzucić się na metr, a animator taki skok podkręci... Czasem jednak podwieszamy performera na linach i gwałtownie szarpiemy od tyłu, by oddać efekt mocnego ciosu.

Kaskaderka polega w dużej mierze na umieraniu; polecam zresztą „Uzumasa Limelight", świetny film o japońskim kaskaderze, który przez całe życie doskonalił się w sztuce wiarygodnego konania na ekranie. Czy masz do nagrania fatalities w Mortal Kombat, czy „zwykłą" walkę, w rozpisce każdego zlecenia znajdziesz upadki, śmierci i reakcje na ataki. Napastnik wykonuje może z 40 procent zadania, nawet zresztą, jeśli uderzył on nijako, a ty świetnie się przewrócisz, ludzie zapomną o samym uderzeniu.

❖❖❖ Na ile praca nad sekwencjami walki podczas kręcenia filmów różni się od tej przy mocapowaniu gier?

Na planie filmowym koordynator poleci: pobiegnij, uderz, przewróć się. Choćbyś nie był w formie, mało kogo to obejdzie, bo widz zobaczy tę scenę raz. Z kolei gracz będzie obserwował twój ruch tysiące razy, więc animatorom zależy na perfekcji. Niczym dziwnym nie są więc uwagi w rodzaju: „Eric, musisz podkreślić cios barkiem, poprawić stopę i szarpnąć głową".

❖❖❖ W branży filmowej działasz od dwudziestu lat. Jak w tym czasie ewoluowała technologia?

Pod koniec lat 90. markery miały wielkość piłeczek pingpongowych – krępowało to ruchy i niefajnie było na coś takiego upaść. Jednym z moich pierwszych mocapów było demo parkouru, w którym używaliśmy aktywnych znaczników LED-owych. Jeśli o coś uderzyły, odpadały lub nawet się psuły. Nawet nie wiesz, jak trudno wykonywać w czymś takim akrobacje!

Dziś markery są znacznie mniejsze, a na dodatek istnieją takie systemy jak Xsens, z którymi bardzo łatwo się pracuje – no, o ile nie upadniesz na akumulator. Dużo lepiej działa także retargeting – w postprodukcji łatwiej choćby modyfikować dystanse. Jeżeli kogoś na planie „uderzam", pięść przelatuje obok jego twarzy, ale animator może ją sobie później bez trudu przesunąć.

❖❖❖ Co poradziłbyś studiu indie, które planuje swoją pierwszą sesję mocapową?

Poznajcie od podszewki silnik, w którym pracujecie, i zanim jeszcze wejdziecie do studia, rozpiszcie dokładnie sceny, by nie przepalać potem pieniędzy na sesje i performerów. Zapytajcie kolegów i koleżanki z innych studiów, co nagrywali. Współpracując z niezależnymi zespołami, bardzo często musimy tłumaczyć, czego właściwie potrzebują, a czego nie.

❖❖❖ Na ile taka współpraca jest możliwa podczas pandemii?

Teraz developer nie musi się nawet pojawiać w studiu, cała praca przy God of War: Ragnarok była zdalna, a jedną z pierwszych gier, przy której pracowałem na odległość, było polskie Midnight Fight Express.

❖❖❖ To musiało być ciekawe zlecenie, choćby ze względu na izometryczne ustawienie kamery.

Zastosowanie miały te same reguły, co w kinematografii – gdy kamera jest wysoko, ruchy powinny być bardziej okrężne. Wykonywaliśmy więc zamaszyste ciosy, a podczas walki zdarzało mi się łapać gościa, okręcać go i zamieniać się w ten sposób miejscami. Najfajniejsze było bogactwo rodzajów broni – wszystkie musiały być bardzo duże, bo to dobrze wygląda z góry. W pracy często wykorzystujemy zresztą doświadczenie z kina, ale motion capture pozwala osiągnąć efekty, o które na planie filmowym byłoby bardzo trudno.

O AUTORZE

Michał Amielańczyk

Były redaktor serwisu PolskiGamedev.pl, obecnie: człowiek odpowiedzialny za promocję Timberborna, bobrzego city-buildera. Wieloletni współpracownik „CD-Action" i redaktor „PC Formatu", maczał też palce w lokalizacjach gier przygotowywanych przez Roboto, m.in. jako główny redaktor polskiego tłumaczenia popularnej gry MOBA.

MATEUSZ WITCZAK

Znamy się ze słyszenia

W Niemczech czy we Francji niezapewnienie produkcji dubbingu to dla graczy afront. U nas zaczyna być podobnie – twierdzą KUBA SIKORA i BARTOSZ LEWANDOWSKI (Roboto Global, Roboto Sound), tłumacze i specjaliści od dubbingu.

❖❖❖ **MATEUSZ WITCZAK: – Czy w każdej grze wideo musi występować Jarosław Boberek?**

KUBA SIKORA: – Dorobek Jarka jest imponujący, to tytan dubbingu i lektorstwa, ale nie – dementuję! Jeżeli obsadzamy kimś tzw. główniaka, to potem bardzo ostrożnie angażujemy tę osobę przy kolejnych projektach. Zauważ, że ostatnią dużą rolą Jarka był Uncharted, poza tym grywa epizody. W podobnej sytuacji są teraz Lidia Sadowa i Kamil Kula, którzy wcielili się w protagonistów Cyberpunka 2077.

BARTOSZ LEWANDOWSKI: – Wrażenie może brać się stąd, że kolejne odsłony Uncharted pojawiały się z dużą regularnością. Przecież poza główną serią dostaliśmy wersję na Vitę...

KS: Na to się nałożył remaster oryginalnej trylogii...

BL: „Czwórka”...

❖❖❖ **...i Zaginione Dziedzictwo, samodzielny dodatek do niej.**

BL: Pamiętajmy jednak, że to wszystko działo się wokół jednego IP! Developer albo wydawca często pytają, czy moglibyśmy zapewnić, że dana osoba – identyfikowana już przez graczy z postacią – będzie grała także w sequelu.

Inżynier Mamoń mówił w „Rejsie”, że podobają mu się melodie, które już raz słyszał – mam wrażenie, że z głosami dubbingowymi jest podobnie. Mówi się, że w Polsce istnieje grupa 150 aktorów dubbingowych, koniec, nie ma nic więcej. Od wielu miesięcy próbujemy tę bazę poszerzać: wprowadzamy nowe roczniki, zapraszamy nowe osoby, które chcemy wypromować.

KS: W 2021 r. przez nasze studio przewinęło się między 600 a 800 nazwisk. Sporo. „Zgrania” do naszego banku głosów toczą się nieustannie, cały czas mamy otwartą rekrutację, każdy może się zgłosić. Jedna uwaga: nie prosimy ludzi o próbki głosu, zapraszamy ich do jednego z naszych reżyserów. Po 30–40 minutach może on powiedzieć, czy z tej mąki będzie chleb. Jesteśmy otwarci na ludzi spoza kręgu aktorskiego, zatrudniamy wielu naturszczyków.

❖❖❖ **Na ile aktor teatralny odnajdzie się w dubbingu? Czy Andrzej Seweryn poradzi sobie z nagraniem 38 okrzyków bitewnych?**

KS: Mieliśmy taką sytuację przy jednej z gier o II wojnie światowej; aktor grał *battle shouty* z gardła, a nie z przepony. Wykonawszy setkę, ochrypł, a przecież miał nagrać takich krzyków 700! Sesję trzeba było odwołać, mało tego: musieliśmy odwołać także kolejną, bo nazajutrz głos nie wrócił.

Wracając do sedna: bardzo długo rzeczywiście funkcjonowała baza zaledwie 150 aktorów i aktorek, którzy byli zatrudniani do gier czy kreskówek. Te osoby będą wracać w nowych produkcjach, bo są megaplastyczne. Istnieje grupa aktorów, którzy robią drugi plan praktycznie w każdym dubbingu. Uważam, że w ogóle tego nie słychać. Oni „wklejają się” w każdą postać, którą grają, za każdym razem trafiają w punkt... „Aktor głosowy” to jest jednak osobna specjalizacja...

BS: ...której trzeba się uczyć latami!

KS: Chciałbym się odnieść do tego, co w jednym z podcastów powiedział Tomasz Raczek. Stwierdził on, że dubbing to przechowalnia poślednich talentów. Uważam tę opinię za bardzo krzywdzącą.

BS: Postrzeganie naszej pracy trochę się zmienia ze względu na jego powszechność w grach, a teraz także na platformach streamingowych. Dalej zdarzają się jednak aktorzy, którzy nie chcą pracować „w dubbingach”, pogardliwie twierdząc, że przyjdą do studia jedynie wtedy, gdy nie będą mieli pieniędzy.

KS: Tymczasem spójrzmy na Zachód: podczas Comic Conów tłumy ludzi ustawiają się w kolejkach po autografy Troya Bakera i Nolana Northa, znanych aktorów głosowych.

❖❖❖ **Michał Gembicki, były prezes Klabatera, a wcześniej: szef CDP.pl, diagnozował w naszym poprzednim wydaniu, że do młodych gry dubbingowane przestały trafiać, wolą oryginalną ścieżkę dźwiękową i napisy. Uważa on ponadto, że angażowanie Piotra Fronczewskiego czy Wiktora Zborowskiego straciło już swoją marketingową moc.**

KS: Częściowo ma rację. Coraz rzadszym zjawiskiem są angaże tzw. VIP-ów, których wynagrodzenie wielokrotnie przewyższało stawki innych aktorek i aktorów. Dubbing można wykonać tak samo dobrze, a czasem nawet lepiej, bez nich.

BL: Weźmy zmianę Kratosa. W trzeciej części „God of War” w jego rolę wcielał się Bogusław Linda, ale w niedawnej grze zastąpił go Artur Dziurman. Żeby była jasność: pan Linda poradził sobie znakomicie...

❖❖❖ **Mnie chrześcił w uchu. Niektórzy aktorzy zbyt mocno kojarzą się z rolami, którymi zasłynęli.**

BL: Trochę się nasłuchaliśmy, że Franz Maurer przemawia w świecie God of War, wiadomo, ale ja nie o tym. Pan

Dziurman miał wysoko postawioną poprzeczkę, jednak wszedł w rolę i tę poprzeczkę przeskoczył. Doskonale się wkomponował ze swoją barwą głosu, bardzo dobrze poczuł też poetykę gry.

Zgodzę się z tym, co Michał Gembicki mówi o zatrudnianiu VIP-ów, sami zresztą odradzamy naszym partnerom angażowanie ich zbyt wielu. Część życzy sobie gazylionów złotych, część nigdy nie brało udziału w nagraniach dubbingu, część biega między teatrem, filmem a telewizją. Spięcie ich zajętości z naszymi projektami bywa logistycznym problemem, generującym przy okazji mnóstwo stresu. Może lepiej przeznaczyć te pieniądze na podniesienie jakości tłumaczenia i nagrań? Nie zgodzę się natomiast z tezą, że następuje odwrót od polskich dubbingów! Ludziom się wydaje, że 10 lat temu było ich więcej, tymczasem my pracujemy znacznie ciężej niż dekadę temu!

KS: Częściej też pojawia się feedback do naszej pracy – zagłębiamy się więc w odmęty youtube'owej sekcji komentarzy, czytamy wypowiedzi na Facebooku czy w różnych serwisach…

❖❖❖ **Wnioski?**

BL: „Polski dubbing skończył się na Baldur's Gate".

KS: Ta fraza prześladuje mnie od ponad dekady… Z drugiej jednak strony ludzie coraz częściej pytają, dlaczego nie ma dubbingu. I coraz częściej krytykują gry za brak polskiej wersji.

BL: Całkiem niedawno Capcom, twórcy Resident Evil VII, poinformowali, że nie przygotowali polskiego tłumaczenia, a w tym samym momencie my ogłosiliśmy pełny dubbing do Biomutanta od Koch Media, projektu o znacznie mniejszym budżecie. Zanim jeszcze obie gry się ukazały, w sieci zaroiło się od komentarzy: „Koch Media, macie moje pieniądze, troszczycie się o polskich graczy". Zaczyna u nas być tak, jak w Niemczech albo we Francji, gdzie niezapewnienie dubbingu to afront.

❖❖❖ **W Niemczech i Francji istnieje tradycja dubbingu. W polskiej telewizji słyszeliśmy Knapika, Czubównę albo Ferenca, natomiast na Zachodzie to aktorzy podkładali głos pod oryginalne kwestie.**

BL: Dlatego trudniej u nas przekonać część publiczności do tego, że dubbing może być wartościowy. Łatwiej, moim zdaniem, jest to zrobić w branży gier niż w filmowej. Gigantyczna w tym zasługa Sony, które 13 lat temu ogłosiło inicjatywę Lokalizacja 2.0. Gigant z Tokio za główny cel obrał sobie tworzenie pełnych polskich wersji językowych dla wszystkich tytułów wydawanych przez PlayStation Studios. Strategię tę z powodzeniem realizuje do dzisiaj.

❖❖❖ **Nawet jednak w grach Sony kwestie mówione rozjeżdżają się czasem z dubbingiem. Dlaczego?**

BL: To prozaiczna kwestia. Przygotowujemy polski dubbing i napisy pod niego. Bywa, że za napisy do wersji angielskiej odpowiada inny zespół. Dubbingując, mamy trochę większą swobodę w odchodzeniu od oryginału: możemy zaszyć w kwestie intertekstualne dowcipy, świadomie zacytować polską literaturę czy kino.

KS: Swoją drogą jest jeszcze jeden problem z napisami – sposób ich wyświetlania. Bywa, że wyświetla się je bez poszanowania pewnych czasowo-przestrzennych ograniczeń, np. w czterech liniach…

BL: Bywa też, że tekst ciągnie się przez cały ekran, od lewa do prawa.

❖❖❖ **W dodatku maleńką czcionką, której nie da się powiększyć. To kazus Wiedźmina 3.**

BL: Tworząc napisy do filmu czy serialu, musisz ciąć. Tekst, który odbiorca przeczyta na ekranie, powinien być znacznie krótszy od tego, który wypowiadają aktorzy. Przeciętny widz nie zasuwa z czytaniem, on lubi przyswajać napisy niemal podświadomie.

Jest mnóstwo zasad, dzięki którym można ułatwić mu życie, np. wyświetlając napisy maksymalnie w dwóch liniach – górna musi być krótsza od tej pod

Sikora i Lewandowski twierdzą, że dubbingi wcale nie skończyły się na Baldur's

Rodzimi odtwórcy króla Juliana (Jarosław Boberek) oraz Nathana Drake'a (Jarosław Boberek) potrafią się dogadać.

spodem – po 32–36 znaków każda. Pamiętajmy też, że w kinie napisy są duże, ale jeśli grasz przed telewizorem oddalonym od ciebie 4 metry, a masz przed sobą maleńkie 140 znaków od lewa do prawa – nie dasz rady ich przeczytać.

❖❖❖ **Jak właściwie przebiega praca nad takim projektem? Jakie materiały wysyła wam studio?**

KS: To zależy od projektu, ale jeśli wszystko miałoby być zrobione *lege artis*, nasz dział tłumaczeń powinien otrzymać tzw. loc-kit, czyli całość skryptów i wszelkiej maści didaskalia. Sceny powinny być ułożone chronologicznie, postaci – wnikliwie opisane. I powinien to być finalny tekst.

Na dobry początek potrzebujemy scenariusza – musimy wiedzieć, co trzeba nagrać. Na pewno przydałoby się jakieś *playthrough*, niekoniecznie całej gry. Czasami otrzymujemy *design doc*, ale to sytuacja idealna. Oprócz tego „metryczki" postaci, dokładne, z jakimiś odniesieniami. Często designerzy piszą, że gdy projektowali danego bohatera – z tyłu głowy mieli np. Samuela L. Jacksona w „Avengersach". To są cenne uwagi, bo musimy wiedzieć, w którą stronę iść przy tłumaczeniu i obsadzaniu.

BL: Na palcach nie jednej, a wielu, wielu rąk jestem w stanie policzyć duże projekty, które graliśmy „na biało", nie mając nic poza tekstem. I teraz wyobraź sobie, że musisz nagrać *sound-sync*, zsynchronizowane pliki dźwiękowe, ale nie wiesz, co się dzieje na ekranie. Ba, nie masz nawet pliku dźwiękowego!

KS: Zawsze bijemy wtedy na alarm, ale bywa, że klient odpowiada: po prostu róbcie.

BL: I później trzeba umawiać dokrętki. Bo wydawało nam się, że postaci mówią do siebie z odległości metra,

Być może lokalizacja Torment: Tides of Numenera nie była dla tłumaczy zyskowna... ale stanowiła wyzwanie, o którym będą pamiętać do końca życia.

a po otrzymaniu cutsceny dowiedzieliśmy się, że jednak dzieli ich pięciokrotnie większa odległość.

KS: To kwestia tzw. *projection levels*: musimy wiedzieć, czy aktor ma wypowiedzieć swoją kwestię głośno, średnio głośno czy cicho. Mieliśmy kiedyś scenę dialogu dwóch postaci, które – założyliśmy – przekrzykują się w ogniu walki. Otóż nie. Jechały windą.

❖❖❖ **Co dalej?**

KS: Jak mamy komplet materiałów, to działamy! Castingi trwają kilka tygodni: zazwyczaj wybieramy sobie aktorów po próbkach w bazie głosów. Przy większych projektach robimy też *live castingi*, standardowo przesłuchujemy trzech aktorów na jedną rolę. Potem opiniuje te próbki nasz reżyser, produkcja, wydawca i developer. Jeśli ten proces toczy się *by the book*, to jesteśmy w stanie „dowieźć" lokalizację, która dorównuje – a będę się upierał, potrafi nawet przewyższyć – jakość oryginału.

BL: Od ponad dekady nasze lokalizacje powstają na dzień premiery. Znów muszę się odbić od hasła: „dubbingi skończyły się w Polsce na Baldur's Gate". W latach 90. tłumaczenia przygotowywało się na podstawie pełnej, wydanej już gry. Gdy sam przekładałem Heroes of Might & Magic V, miałem wszystko podane na tacy. Co więcej, mogłem sobie w grę zagrać, bo już była na rynku.

❖❖❖ **Natomiast dziś pewnym ułatwieniem jest oprogramowanie CAT (Computer Assisted Translation), którego studia dubbingowe wówczas nie wykorzystywały.**

KS: Mówiąc w skrócie, CAT to rozbudowany edytor tekstu, dzięki któremu wszyscy nasi pracownicy i współpracownicy pracują w zamkniętym obiegu. Łatwo mogą wrócić do już przetłumaczonych zdań przy nowych projektach albo tych stale kontynuowanych.

BL: Weźmy League of Legends, które lokalizujemy dla Riota od 2010 r. Rocznie tłumaczymy od 500 tys. do nawet miliona słów. CAT trzyma nasz zespół w ryzach. Dzięki niemu dysponuje on chociażby tzw. glosariuszem – wystarczy, że wpiszemy angielską nazwę własną, a system podpowie, że Orb of Fire było dotychczas „Kulą ognia", a nie „Sferą płomieni". Dzięki CAT-owi trzymamy się jednego nazewnictwa, stylu i frazeologii.

Przypuśćmy zresztą, że główny tłumacz złamie rękę i weźmie wolne na pięć tygodni... Zegar tyka, klient czeka, a o spóźnieniu nie ma mowy, bo premiera za pasem. Na miejsce kontuzjowanego pracownika wskakuje ktoś nowy, kto – gdyby nie ta technologia – wdrażałby się w projekt tygodniami. Dzięki CAT-owi trwa to raptem kilka dni.

❖❖❖ **Nie obawiacie się – w związku z postępami na polu uczenia maszynowego – że waszą pracę będzie za kilka lat wykonywał komputer?**

KS: Nie. W lokalizacji czynnik ludzki jest po prostu niezbędny. Potrzeba megadoświadczonych tłumaczy i dialogistów, którzy „czują" projekty i znają popkulturę. Podam przykład: jedna z sekwencji Uncharted 4 toczy się na Madagaskarze. Polski Drake, a więc Jarosław Boberek, spotyka na bazarku lemura, którego karmi jabłkiem. To krótka scena,

w oryginale Nolan North mówi: „Hey there, little guy". Natomiast w polskiej bohater wita zwierzę słowami: „No hej, królu".

❖❖❖ **Czyli mówi sam do siebie, bo Król Julian w polskiej wersji „Madagaskaru" przemawiał właśnie głosem Boberka.**

KS: Silnik tłumaczeniowy nie mógłby stworzyć takiego niuansu... Przynajmniej na razie.

BL: W czasach, gdy częściej angażowałem się w tłumaczenia i dialogizację – była to moja ulubiona część naszej pracy. Uwielbiałem wrzucać punkty odniesienia do filmów, książek, seriali. Oczywiście nie każdy odbiorca je wyłapie, choć operujemy przecież uniwersalnym kodem kulturowym.

❖❖❖ **W portfolio macie niszowe projekty, myślę tutaj o tłumaczeniu Vampire: The Masquarade – Coteries of New York albo My Brother Rabbit, które nie sprzedało się do tego stopnia, że Artifex Mundi zmieniło po jego premierze model działalności. Opłaca się przekładać grę, jeśli w Polsce odpali ją kilkaset osób?**

BL: Podczas tej rozmowy skupiamy się na polskim dubbingu, nie zapominajmy jednak, że to jedna trzecia działalności Roboto. Na całą resztę składają się usługi świadczone globalnie: m.in. tłumaczenia wielojęzyczne. Jest zresztą pewna pula języków, ok. tuzina, które są obowiązkowe w sytuacji, gdy przygotowujesz grę narracyjną. Parę lat temu zrobiliśmy sobie wewnętrzną analizę, próbując dociec, jak lokalizacja przekłada się na sprzedaż na danym terytorium. I ona naprawdę robi różnicę.

❖❖❖ **A na ile opłacalne są tłumaczenia interaktywnych książek w rodzaju Torment: Tides of Numenera czy Disco Elysium?**

BL: Są projekty, które robisz dla zysku, i są projekty, które robisz dla sławy... Na tych tłumaczeniach nie zbijesz fortuny, nawet jeśli do przełożenia jest ponad milion słów. Natomiast jesteśmy na takie wyzwania gotowi. Część z naszych pracowników ma na koncie setki projektów, każdy dysponuje też jakąś specjalizacją: ktoś realizuje się w wyścigówkach, kto inny lepiej sprawdzi się przy grach wojennych albo przy RPG-ach.

KS: Mamy ludzi, którzy znają się na militariach czy modzie. Zdarza nam się też zatrudniać konsultantów merytorycznych, np. przy jednej z odsłon Total War w zespole pojawił się historyk, który wspomógł nas w warstwie onomastycznej. Nie tylko w kwestiach związanych z tekstem, a więc zapisem imion i nazw własnych, ale też np. z wymową: „siogun", a nie „szogun", „sibuja", a nie „szibuja". Wyjaśnił nam odmianę japońskich nazwisk, a nawet zadbał o odpowiednie metrum haiku, które tłumaczyliśmy na polski.

Wspomniałeś o Tormencie, nad którym pracowaliśmy. Wydawca zwrócił się do nas z prośbą o gruntowne przeredagowanie właściwie wszystkiego, ponieważ żywił obawy, że pierwotny wykonawca nie dostarczył tekstów o odpowiedniej jakości. Szczęśliwym trafem jedna z naszych tłumaczek jest zagorzałą fanką oryginału, Planescape: Torment, od lat udziela się ona w polskiej społeczności tego uniwersum, dzięki czemu mieliśmy solidne merytoryczne podparcie.

Gdy przystępowaliśmy do prac nad glosariuszem, trzeba go było wnikliwie przejrzeć, przeredagować i – w wielu przypadkach – ponownie przetłumaczyć. Na kilka tygodni zamknęliśmy się w naszej sali konferencyjnej – rozłożyliśmy mapy, otworzyliśmy podręczniki do „Numery" – systemu RPG, na kanwie którego powstała gra – i krok po kroku weryfikowaliśmy wszystkie hasła. Na nowo nazwaliśmy ten świat, jego krainy i zamieszkujące je ludy, zaklęcia czy magiczne przedmioty. Na potrzeby tej lokalizacji musieliśmy wykreować lokalne dialekty, gwary, powiedzonka oraz osobliwe idiolekty niektórych postaci.

BL: Sześć osób siedziało nad tym przez cztery miesiące, ale chętnych nie brakowało. W przypadku Tormenta niemalże trzeba było zrobić casting, kto ma ten projekt tłumaczyć!

❖❖❖ **A jak ten wasz zespół odnalazł się w warunkach pandemii, gdy trzeba było „uzdalnić" nie tylko pracę reżysera, ale również aktora i realizatora?**

BL: Trochę pomógł fakt, że chwilę wcześniej zaczęliśmy pracować na dwie siedziby: Roboto Global i Roboto Sound. Musieliśmy wtedy przekonstruować cały system naszego funkcjonowania: serwery, przepływ plików, komunikację, wszystko. Efektem miał być płynny przesył danych z jednej lokalizacji do drugiej... Gdy jednak wybuchła pandemia, okazało się, że nieświadomie się na nią przygotowaliśmy. Tłumaczenia możemy realizować także zdalnie, zwłaszcza że mamy całą infrastrukturę – w tym wspomniane CAT-y. Gorzej było z dubbingami.

KS: Dziś na miejscu nie musi być reżysera, lingwisty czy konsultanta merytorycznego. Niekiedy nie musi być na nim nawet aktora. Mamy w bazie osoby, które są w tej komfortowej sytuacji, że stworzyły sobie w domu studyjne warunki. Dla reszty zorganizowaliśmy specjalne zestawy do nagrań zdalnych, tzw. walizeczki, w których umieszczamy wszystko, co niezbędne do realizacji: rejestrator, słuchawki i dwa mikrofony. Jeżeli aktor – dajmy na to – przebywa na kwarantannie, zostawiamy je pod drzwiami. Reżyser i realizator łączą się z aktorem np. poprzez Teamsa, Skype'a lub Zooma i przeprowadzają go zdalnie przez nagranie. Czasem prosiliśmy, żeby – nie żartuję – aktor wszedł do szafy albo przykrył się kocem, co pomagało zminimalizować pogłos.

W okresie wzmożenia pandemii w wariancie minimalnym w studiu musiał pojawić się realizator. Całkiem niedawno udało nam się jednak pójść o krok dalej i stworzyliśmy rozwiązanie, które pozwala także jemu pracować z zacisza własnego domu. Reżyserka może stać pusta. Na miejscu potrzebujemy tylko jednej osoby, która zaprosi aktora do lektorki.

BS: Nie ukrywajmy jednak: prędkość nagrywania takich „pandemicznych" sesji spada, komunikacja bywa problematyczna, mnóstwo rzeczy może pójść nie tak.

KS: I to słychać w dubbingu w ogóle. Gdy wybuchła pandemia, gry wciąż się przecież ukazywały, a nagrania trzeba było wykonywać. Rechotaliśmy czasem, że ktoś ewidentnie rejestrował się w toalecie albo w windzie – i mówię tutaj o angielskich nagraniach źródłowych. Jakość ewidentnie spadła. □

O AUTORZE

Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

PAWEŁ HEKMAN

Dlaczego konie są głupie?

Sztuczna inteligencja zdubbinguje gry, stworzy wizualizacje prototypowej grafiki, a może nawet będzie odpowiadać za projekty poziomów. Natomiast nie zastąpi artysty – twierdzą PIOTR BICZYK i RAFAŁ TYL z QED Software.

Piotr Biczyk

❖❖❖ **PAWEŁ HEKMAN: Co wy tak właściwie robicie?**

PIOTR BICZYK: – Jesteśmy firmą zajmującą się wymyślaniem i rozwijaniem nowych technik z obszaru data science i sztucznej inteligencji. Chcemy przekuć naszą pracę w narzędzia użyteczne dla zespołów, które nie mają na pokładzie zyliardów własnych matematyków. Jednym z naszych najistotniejszych targetów jest gamedev.

RAFAŁ TYL: – Pod marką QED Games pomagamy w przygotowywaniu dobrego AI w grach – pracujemy nad narzędziami do tworzenia sztucznej inteligencji oraz pomagamy w implementacji. Tyle że skupiamy się raczej na inteligencji obliczeniowej niż na uczeniu maszynowym, a więc opracowujemy techniki dużo bardziej „kontrolowalne" przez designerów i programistów. Robimy też własne gry (koncentrujemy się na produkcjach taktycznych) i wykonujemy zlecenia od firm trzecich, współpracowaliśmy np. przy Hard Weście 2 od Ice Code Games.

❖❖❖ **W portfolio macie także Ancestors: Legacy od Destructive Creations.**

RT: Gliwiccy twórcy mają w grze drużynowy tryb multiplayer, co rodzi naturalne problemy. Co się wydarzy, jeśli gracze mają dobrać w się w teamy do trzech osób, a w lobby nie czeka dostateczna liczba ludzi? Co, jeśli w trakcie rozgrywki ktoś się odłączy? Naszym zadaniem było stworzenie botów, które mogłyby zasklepić tę lukę.

PB: Presja czasu była olbrzymia, ale dostarczyliśmy znakomity system(*) w bardzo krótkim terminie.

❖❖❖ **Jesteście aż tak dobrzy czy to aż tak łatwe?**

RT: Wbrew pozorom za nami cholernie trudny proces. Trzeba świetnie znać się na algorytmach i „rozumieć" AI. No i dysponować niszowymi technologiami, które my już mamy, a nasi partnerzy – niekoniecznie.

❖❖❖ **Tworzycie – relatywnie – niewielką firmę, tymczasem z botami problemy mieli najwięksi. Choćby EA Dice przy okazji Battlefielda 2042.**

RT: – W grach z perspektywy pierwszej osoby wszelkie drobne błędy w działaniu AI rażą gracza znacznie bardziej niż w przypadku, dajmy na to, RTS-ów. W przypadku Ancestors: Legacy kłopotów mogłyby nastręczać choćby tak „proste" czynności, jak omijanie przeszkód (czego nie ułatwiają gracze, którym zdarza się „zasłaniać" ścieżki botów)... Dodajmy do tego konieczność wymyślenia sensownego procesu decyzyjnego, jeśli chcemy, żeby boty ze sobą współpracowały, a sztuczna inteligencja koordynowała ich działania. Tymczasem mówimy o gigantycznej skali, w rozgrywkach Battlefielda może brać udział 128 postaci! To nie jest kaszka z mleczkiem: trzeba podzielić jednostki na oddziały, przyznać oddziałom role i dopilnować, by wywiązywały się z nich we właściwy sposób. Efektem jest siatka o olbrzymiej złożoności.

PB: Mało tego, wybory AI powinny przecież „wyglądać" na ludzkie! Nie mamy zaprojektować Skynetu, który będzie działał w idealny (dla siebie) sposób, ale bota, który zasymuluje ludzkie błędy, dzięki czemu żywy gracz będzie się dobrze bawił.

❖❖❖ **A dlaczego konie w grach są głupie?**

RT: Bo mają długie zady (śmiech). Problem dotyczy nie tylko koni, ale również samochodów i jakichkolwiek pojazdów w grach. Auta nie mogą skręcać, stojąc w miejscu. Koń ma z tym łatwiej, ale też nie porusza się w sposób podobny człowiekowi.

❖❖❖ **Postać, która jest „długa", ma problemy ze skręcaniem w miejscu. W dodatku musi ona operować w skomplikowanym, stale zmieniającym się środowisku. Gdy więc chcemy zaplanować ścieżkę takiego „pojazdu" – jest to diabelnie kłopotliwe.**

PB: Gracz ma pewne oczekiwania wobec wzorców ruchu, bo przecież już kiedyś widział, jak w grach rusza się koń. Tymczasem rzeczony koń musi zakręcać w sposób, który – bazując na obliczeniach – ma sens. To trudna sztuka, na której się nie oszczędza... A mimo to Płotce zdarza się lądować „na dachu".

❖❖❖ **Zajmujecie się nie tylko grami, ale i – między innymi – „automatyzacją streamów koncertów muzyki klasycznej". Kiedyś taką audycję ogarnął-**

■ Rafał Tyl

by człowiek... Czy więc pracując nad sztuczną inteligencją, sami nie kręcimy na siebie bata?

RT: Ostatnio głośno jest o technice stable diffusion [deep learning, który generuje obrazy w oparciu o tekstowy opis – dop. red.], jaka miałaby rzekomo pozbawić pracy artystów koncepcyjnych...

PB: To tyleż popularna, co nieprawdziwa teza. W dodatku wielokrotnie odpierana; przerabialiśmy podobne obawy za czasów rewolucji przemysłowej czy motoryzacyjnej. Gdy w latach 20. dorożkarze musieli się przesiąść do pierwszych automobili, natychmiast podniosło się larum, iluż to stajennych straci pracę... Ale przecież w efekcie powstało mnóstwo warsztatów, które zajmowały się naprawami owych automobili. W miejsce jednego stanowiska pracy pojawiły się kolejne. Tak będzie i tym razem.

RT: Właśnie otwiera się przed nami kolejna furtka. Potrzebujemy kogoś na kształt inżyniera promptów; człowieka, który tak napisze tekst dla AI, że wytworzona ilustracja będzie wierna naszym oczekiwaniom. No i kolejnych osób, które korygowałyby wytwory sztucznej inteligencji. Technologia zawsze „przejmowała" pewne zawody, ale w podzięce tworzyła zupełnie nowe możliwości. Nieśmiało przypomnę, że jeszcze 20 lat temu nikt nie wyobrażał sobie, że będzie się dało godnie żyć ze streamowania gier!

❖❖❖ **Nikt też nie wyobrażał sobie, że James Earl Jones sprzeda prawa do głosu Dartha Vadera, a Bruce Willis – do swojego wizerunku. Dziwnych czasów dożyliśmy.**

RT: Pamiętajmy, że rozmawiamy tylko (i aż) o narzędziach. Komputer też jest narzędziem, choć potężnym. Wkładając minimum wysiłku, dzięki „klepaniu w klawiaturę" zyskuję mnóstwo – wszak to maszyna, chociażby, kompiluje za mnie kod!

Rozwój raczej stanowi szansę, a nie zagrożenie. Wyobraźmy sobie, że indietwórca chciałby mieć w swoim wymarzonym RPG-u voice overy. Jeżeli powstanie syntezator mowy z bazą głosów, wśród których znajdziemy choćby Jamesa Earla Jonesa i Bruce'a Willisa – w jakiś sposób załata to lukę, z jaką mierzą się niezależni producenci. Takie technologie stworzą w najbliższych latach wizualizacje prototypowej grafiki, a może nawet będą odpowiadać za projekty poziomów. Natomiast nigdy nie zastąpią artysty.

(*) Czym są mechanizmy i systemy – tłumaczy w tekście „O kurczakach i emergentnej narracji" Marta Fijak.

O AUTORZE

Paweł Hekman

Dawniej związany z „Gazetą Wyborczą", Wirtualną Polską i Polygamią, dziś: producent w Movie Games. Z wykształcenia dziennikarz z korzeniami w radiu, z zamiłowania pismak. Wierzy i zapewnia, że gry wideo to pełnoprawne teksty kultury, uparcie twierdzi, że komiksy to książki. Z grami ma jak z muzyką – zagra i posłucha wszystkiego.

JAKUB MIROWSKI

Na przestrzeni ostatnich kilku lat developerzy z The Farm 51 stali się stałymi bywalcami Zony. W obliczu rosyjskiej inwazji zdają sobie sprawę, że minie dużo czasu, nim znowu wrócą do Czarnobyla.

Pozostawione przez mieszkańców miasta Prypeć przedmioty codziennego użytku współtworzą niepowtarzalną atmosferę grozy tego miejsca.

Ocalić od zapomnienia

Czarnobylska Strefa Wykluczenia stała się strefą wymiany ognia. Kto wie, czy pamięć o niej nie przetrwa wyłącznie w linijkach kodu.

Już pierwszy dzień rosyjskiej napaści na Ukrainę przypomniał światu o Czarnobylu. Gdy pod elektrownią pojawiły się czołgi, a sieć zalały informacje o podwyższonym poziomie radiacji (najprawdopodobniej wywołanym przejazdem kolumn wojskowych, który podniósł duże ilości napromieniowanego kurzu), Polacy, tak jak wiosną 1986 r., ruszyli do aptek po płyn Lugola. Faktycznego zagrożenia, przynajmniej wówczas, nie było, ale po raz pierwszy od dziesięcioleci nazwa „Czarnobyl" na nowo wzbudziła niepokój. Przed inwazją region był raczej celem pielgrzymek dla entuzjastów tzw. czarnej turystyki, utrwalonym w popkulturze dzięki dziesiątkom filmów, seriali i gier.

→ WSIĄŚĆ DO POCIĄGU BYLE JAKIEGO

Dzisiejsza zona – jak nazywa się w skrócie Czarnobylską Strefę Wykluczenia – to miejsce zupełnie inne niż w pierwszych latach od katastrofy. Porzucone wioski i ziejące pustką bloki nadal nadają jej ponurą atmosferę, ale do pojedynczych domostw dawno temu wrócili ludzie (tzw. samosioło-wie), choć naturalnie stanowią oni zaledwie cząstkę populacji, jaką ewakuowano stąd wiosną 1986 r. Przyroda też odważnie odzyskuje teren: chaszcze wspinają się po ścianach, a wilkom, jeleniom i lisom promieniowanie najwidoczniej przeszkadza w zdecydowanie mniejszym stopniu niż obecność człowieka. Zresztą poziom radiacji w wielu miejscach Czarnobyla i Prypeci jest nawet niższy niż w zatłoczonych europejskich metropoliach! Do niedawna region przyciągał spragnionych wrażeń globtroterów, ale pandemia odbiła się na jego popularności (w 2019 r. tereny wokół elektrowni odwiedziło ponad 100 tys. ludzi, w 2020 – trzy razy mniej).

Jeszcze przed wybuchem konfliktu zbrojnego Ukraina zamknęła zonę, oficjalnie: „z przyczyn technicznych". Nawet jeśli po premierze naszego magazynu Rosjanie wycofają z niej wojsko, będzie musiało upłynąć dużo czasu, zanim jakikolwiek cywil postawi stopę w okolicach reaktora. Kto chce dziś zobaczyć Czarnobyl, musi zadowolić się jego wirtualnymi odpowiednikami, o które wcale nietrudno – zwłaszcza twórcy gier polubili się z „pomnikiem ludzkich błędów", który lubią prezentować jako arenę niejasnych eksperymentów, wypełnioną typa-

mi spod ciemnej gwiazdy i mutantami. Czarnobyl służył jako miejsce akcji serii S.T.A.L.K.E.R. czy Fear the Wolves, pojawił się również w słynnej snajperskiej misji z Call of Duty 4: Modern Warfare. Nikt jednak nie poświęcił przenosinom terenów wokół elektrowni na monitory tyle energii, co studio The Farm 51.

→ POCHŁONIĘCI PRZEZ ZONĘ

Przez wizyty w Ukrainie Wojtkowi Pazdurowi, dyrektorowi kreatywnemu gliwickiego zespołu, zabrakło w paszporcie miejsca na pieczątki. Rozmawiamy w siedzibie studia, na niecałe dwa tygodnie przed atakiem Rosji. Napięcie już jest wyczuwalne, ale niedługo przed naszym spotkaniem w mediach pojawia się informacja, jakoby wojska Putina miały wycofywać się z granicy. Poziom geopolitycznego niepokoju maleje do tego stopnia, że projektant – określający się na Twitterze mianem „eksploratora Czarnobyla" – ostrożnie snuje plany kolejnego wyjazdu.

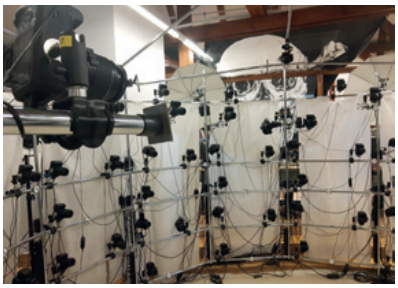
Katastrofę pamięta on przez pryzmat strachu wzmożonego faktem, że jego rodzice zajmowali się fizyką izotopową i na długo przed oficjalnymi komunikatami Biura Politycznego KC PZPR wiedzieli, że coś jest nie tak. Gdy ich aparatura pomiarowa zaczęła szaleć, początkowo podejrzewali, że oto zaczął się konflikt nuklearny, w którego cieniu żyli przez całe życie.

Sowieci przyzwyczaili młodego Pazdura do perspektywy wojny instruktażami – jako nastolatek dokładnie wiedział, co robić w przypadku ataku i jak założyć maskę przeciwgazową. Wiosna '86 utkwiła mu w pamięci na tyle, że jako dorosły nie mógł sobie odpuścić wizyty w strefie. – *Zaskoczyło mnie, że zona wcale nie jest straszna. Jest smutna. Pierwszą rzeczą, jaka uderza po wyjściu z busa, jest wszechobecna cisza. Ją pamiętam najbardziej* – wspomina.

Nie skończyło się na jednym wyjeździe, współzałożyciel The Farm 51 bynajmniej nie wybierał się zresztą na takie wycieczki samotnie. Na przestrzeni ostatnich kilku lat przedstawiciele studia jeździli do zony co najmniej raz na kwartał w związku z trzema różnymi projektami. Po raz pierwszy wyruszyli na przełomie 2014 i 2015 r., chcąc sprawdzić, czy Czarnobyl nada się na jedną z lokacji w ich pierwszoosobowej strzelance Get Even. – *Szybko okazało się, że opuszczone miejsca, jakie skanowaliśmy w Polsce, to zupełnie inna skala problemów niż wyzwanie, jakie czekało na nas w strefie* – twierdzi Pazdur. Ambitne plany odłożono na bok, wracając do nich przy okazji interaktywnego dokumentu Chernobyl VR Project (2016). Logicznym krokiem naprzód był komercyjny survival horror Chernobylite, który zadebiutował w zeszłym roku. Po siedmiu latach wyjazdów strefa wykluczenia stała się dla części zespołu drugim domem.

■ Niektóre fragmenty Strefy bywały już odtwarzane przez developerów gier, nigdy jednak z taką pieczołowitością.

W gliwickiej firmie bynajmniej nie czuć jednak zmęczenia tematyką, i nic dziwnego, wszak katastrofa fascynuje twórców popkultury od czterech dekad, a ostatnio – za sprawą serialu HBO i filmu Netfliksa – zainteresowanie Czarnobylem wyraźnie odżyło. Dyrektor kreatywny



■ RIG w studiu The Farm 51 pozwala na błyskawiczne i szczegółowe skanowanie ludzkich postaci.

The Farm 51 tłumaczy ten fenomen specyficznym kontekstem historycznym: kulminacją narastającego od czasu bombardowania Hiroszimy niepokoju przed tym, czy człowiek jest w stanie zapanować nad potęgą atomu, i lękiem, co stanie się, jeśli wymknie się ona spod kontroli. W reaktorze jądrowym bloku energetycznego nr 4 te czarne scenariusze nagle stały się rzeczywistością. – *Atmosfera zony to ziszczenie paranoi na temat konfliktu nuklearnego z czasów zimnej wojny – groźby, że promieniowanie zniszczy nasze dotychczasowe życie tak, jak zniszczyło je mieszkańcom Prypeci* – wyjaśnia Pazdur. Oczywiście artyści pociągnęli temat dalej, w ich wizji radiacja zmienia ludzi i zwierzęta w mutanty oraz tworzy anomalie rodem z horrorów science fiction.

Gry i filmy utworzyły z elektrowni i jej okolic lunapark, spychając na drugi plan bolesny i bardzo realny koszt awarii. – *My też baliśmy się, że komercjalizujemy efekty tragedii* – wzdycha Pazdur. – *Wiele jednak rozmawialiśmy z samosiołami i przesiedleńcami przy okazji*

■ AR znajduje zastosowanie także w nauce, medycynie, architekturze czy projektowaniu wnętrz.

Bez fotogrametrii odtwarzanie jednego budynku wymagałoby nie lada wysiłku grafików. Przy pomocy tej technologii wystarczy tylko kilka aparatów, tysiące zdjęć i mnóstwo cierpliwości.

prac nad Chernobyl: VR Project. Pytaliśmy ich, czy w ogóle chcą, by o Czarnobylu mówić, czy ich zdaniem można o tamtych wydarzeniach fantazjować… Zawsze jednak pojawiała się podobna odpowiedź: ci ludzie życzą sobie, by o katastrofie nie zapomniano.

→ STREFA JAK Z OBRAZKA

Gdy interaktywny dokument był gotowy, projektanci myśleli nad stworzeniem realistycznego survivalu; ich pierwotne plany okazały się jednak mało ekscytujące. – *Do niedawna wejść do zony nie było aż tak trudno. Wyjść – również, w razie potrzeby zawsze dało się zrobić zakupy w pobliskiej wsi. Na palcach jednej ręki mógłbym policzyć miejsca naprawdę niebezpieczne* – twierdzi Pazdur. – *Musieliśmy podkręcić realia, by odbiorcy cały czas czuli zagrożenie.* Miejscową policję zastąpili więc w wizji The Farm 51 bezwzględni najemnicy, w wielu rzeczywistych lokacjach projektanci sztucznie podnieśli poziom promieniowania, przy okazji ograniczając dostęp do energii elektrycznej. Swoje zrobił soundtrack Mikołaja Stroińskiego i reżyseria dźwięku: w grze orkiestrowe uderzenia przeplatają się z długimi momentami ciszy.

Na wierne odtworzenie zony pozwoliła technologia, której The Farm 51 było jednymi z pionierów. Mowa o fotogrametrii: sposobie tworzenia postaci, obiektów i lokacji w oparciu o setki, czasem nawet tysiące zdjęć, które następnie przetwarzane są przez specjalistyczne oprogramowanie w bardzo szczegółowe, trójwymiarowe modele. Fotogrametria stawia pracę grafików na głowie: wszak zazwyczaj zaczynają oni od stworzenia szarej bryły o regularnym kształcie, którą następnie stopniowo wzbogacają o detale. Uwijając się przy Chernobyl: VR Project i Chernobylite punktem startowym był z kolei wyjątkowo precyzyjny model, a poziom jego szczegółów optymalizowano w zależności od możliwości platform docelowych.

– *Nie czuję się dobrze w kilkusetosobowym zespole, ale fotogrametria pozwala niewielkim nakładem sił i środków imitować to, co rzeczywiste, zamiast spędzać masę czasu na tworzeniu tego „czegoś" od zera* – mówi Pazdur. Gdy więc konkurencja zatrudniała dodatkowych grafików, wydłużała proces produkcji i generowała coraz wyższe koszty, gliwickie studio zakupiło lustrzanki i z mozołem uczyło się nowych narzędzi. Efekt był jednak krzepiący, nad Chernobylite'em przez większość czasu pracowała raptem 20-osobowa ekipa.

Na podobny fortel postawiło zresztą raptem ośmioosobowe The Astronauts (z jego założycielami Pazdur pracował kilkanaście lat temu w People Can Fly, m.in. nad Painkillerem), które w 2014 r. wydało prześliczne Zaginięcie Ethana Cartera, posiłkując się skanami pejzaży i zabudowań Dolnego Śląska. Wkrótce fotogrametrycznego bakcyla łyknęło także Electronic Arts (za dowód niech posłużą Star Wars: Battlefront i ostatnie odsłony Battlefielda).

Z czasem The Farm 51 dopasowało do technologii swój model produkcji. Ostatnie lata twórcy poświęcili na dopieszczanie rozwiązań pozwalających ograniczać wpływ czynników zewnętrznych (np. pogody czy pory dnia) na wygląd skanów i szybciej przetwarzać dane; ponadto opracowali oni metodę proceduralnego generowania grafiki, co ułatwia życie autorom assetów. W gliwickiej siedzibie stanął zaś RIG, optoelektroniczna „komora", w której rozmieszczono ponad setkę lustrzanek. Gdy aktor pojawi się w jej środku, wszystkie aparaty wykonują zdjęcia w tym samym momencie, co pozwala stworzyć wyjątkowo dopracowany model postaci bez potrzeby wielogodzinnego pozowania.

Chrzest bojowy developerzy przeszli przy Get Even, na okoliczność którego przeskanowali Zakład Psychiatryczny w Owińskach pod Poznaniem i byłą Atomową Kwaterę Dowodzenia. A choć wybrali się oni także do zony, szybko postanowili, że zasługuje ona na oddzielną grę... tylko czy Chernobyl: VR Project rzeczywiście nią jest? Produkcja stanowi raczej cyfrowe muzeum, nie znajdziecie w niej więc elementów fantastycznych czy rozbudowanych systemów i mechanik. Przedsięwzięciu trudno zarzucić rozpasanie znane z fabularyzowanych shooterów The Farm 51 – w pewnej mierze to efekt ograniczeń sprzętowych gogli rzeczywistości wirtualnej. Nie zapominajmy zresztą, że gliwiczanie nie dysponowali wówczas technologią szybkiego przetwarzania danych fotogrametrycznych, a sama strefa nastręczała licznych problemów.

Wycieczki do Strefy bynajmniej nie były turystyczne w naturze – developerom za każdym razem musi towarzyszyć ogrom specjalistycznego sprzętu.

Fotogrametria pozwala osiągać fotorealistyczną oprawę bez angażowania w jej tworzenie kilkusetosobowego zespołu.

→ WYNOŚ SIĘ STĄD, STALKERZE!

Po terenach elektrowni do niedawna przechadzali się bez trudu samozwańczy stalkerzy, którzy potrafili wejść i wydostać się z nich niezauważeni przez służby, jednak dostanie się do zony w pełni legalnie – w dodatku z toną sprzętu – to już zadanie znacznie trudniejsze. Czarnobylem i otaczającymi go terenami zarządza kilka organizacji, m.in. Państwowa Agencja Ukrainy ds. Zarządzania Strefą Wykluczenia i Novarka, konsorcjum zajmujące się konserwacją i pracami pod nowym sarkofagiem. Na miejscu obecne są policja, wojsko i służby wywiadowcze, stacjonujące tam ze względu na szczególne zagrożenie radiologiczne.

Podróże wymagały masy biurokracji (w tym wystarania się o status prac badawczych), czekania na punktach kontrolnych i cierpliwego tłumaczenia swoich intencji funkcjonariuszom. Na wejściu nie każdy wojskowy wie, czym jest kamera stereoskopowa lub czemu służyć będą zamontowane na dronach aparaty. Na wyjściu nie każdy policjant rozumie, że to, co sfilmowano lub zeskanowano, istnieje na razie jako zbiór surowych danych, które dopiero zostaną przekształcone w trójwymiarowy model. Niektórych obiektów (szczególnie elementów zabezpieczeń elektrowni) fotografować zresztą nie można, do wielu miejsc nie da się wejść albo permanentnie, albo tymczasowo – chociażby dlatego, że akurat przejeżdża tamtędy pociąg z radioaktywnymi materiałami. Do tego nawet przed wojną odczuwalne było nieustające napięcie związane najpierw z konfliktem w Donbasie, a potem – agresywną retoryką Rosji.

Skanowanie zony wymagało masy sprzętu. Same aparaty nie zajmują wiele miejsca, ale dochodzą do nich lampy, akumulatory bądź generatory spalinowe (w zonie trudno bowiem o energię elektryczną), banki danych lub zapas kart pamięci (wszak rozdzielczość fotografii idzie w gigapiksele!), laptopy, ubrania ochronne, kaski budowlane, a nawet siekiery. Gdy ekipa z The Farm 51 jeździła do Czarnobyla, połowę miejsca zajmował w minibusie ekwipunek.

Po kilkunastu takich wyprawach zespół wie już, na co może sobie pozwolić i jakie zagrożenia kryje strefa. Te nie są bynajmniej związane ze skażeniem: punkty o wzmożonej radioaktywności są rzadkie i odpowiednio oznaczone, tu i ówdzie rozlokowano zresztą bramki dozymetryczne, które sprawdzają, czy nie przyjęło się zbyt dużej dawki promieniowania. – *Większe ryzyko stanowią spadające na głowę cegły albo załamujące się poręcze* – wyjaśnia Pazdur – *Do części budynków, które skanowaliśmy sześć czy siedem lat temu, nie da się dzisiaj wejść. W każdej chwili w części zabudowań może się zawalić podłoga albo dach.*

Prace mogą za to utrudnić warunki atmosferyczne, i bynajmniej nie chodzi o anomalie pogodowe, jakich można doświadczyć w innych grach osadzonych w Czarnobylu. Dla The Farm 51 problemem może być chociażby słońce, bo zmieniający się kąt padania światła wymaga później poprawek w postprodukcji (lub wspomagania się lampami błyskowymi na miejscu). Pojedyncza lokacja wymaga często wykonania tysięcy fotografii na przestrzeni kilku godzin, a największą jednostajność oświetlenia uzyskuje się w pochmurne dni.

Pietyzm przysłużył się jednak Chernobylite'owi, chóralnie chwalonemu za odtworzenie realiów oraz wykreowanie sugestywnie posępnej atmosfery. Pazdur zaznacza jednak: – Udało nam się uchwycić może 10 procent lokacji zony, które chcielibyśmy pokazać graczom. Nawet mając w perspektywie kolejne darmowe DLC, trudno sobie wyobrazić, by The Farm 51 szybko skończyło z pielgrzymkami do Czarnobyla; dyrektor kreatywny studia mówi zresztą otwarcie, że także w kolejnym projekcie pojawią się wątki powiązane z katastrofą.

Być może jego praca to jedyne, co pozostanie w najbliższych latach tym, którym marzy się zobaczyć na własne oczy Prypeć i Czerwony Las? Co gorsza, wojna może sprawić, że Chernobyl: VR Project i Chernobylite okażą się ostatnimi pamiątkami po zonie, jaką znaliśmy do tej pory. Choć bowiem „wojna nigdy się nie zmienia", tak miejsca, gdzie się toczy – owszem.

Skanowanie otoczenia to połowa sukcesu: klimat należy oprawić też nastrojowym oświetleniem i udźwiękowieniem.

O AUTORZE

Jakub Mirowski

Dziennikarz mający na koncie dziesięcioletnią współpracę z serwisem GRYOnline.pl, jego publikacje ukazywały się również na łamach „Krytyki Politycznej", „Nowej Europy Wschodniej" czy „Magazynu Kontakt". Wielokrotny uczestnik targów gamescom, Digital Dragons czy Hi-Rex Expo.

GRZEGORZ BURTAN & MATEUSZ WITCZAK

Czy tworzenie modyfikacji może być furtką do „dużego" gamedevu? Jak zorganizować zespół, który pracuje nad grą z doskoku? I skąd pozyskać finansowanie na taki projekt?

Moda na moda

Od hobbystycznych strojów i skórek broni, przez fanowskie łatki i paczki z zawartością, po amatorskie remastery i rimejki... Modowanie niejedno ma imię. Rozgłos zyskują jednak przede wszystkim projekty totalne: takie, które dodają do klasyków kolejne linie fabularne, towarzyszy, przeciwników i lokacje. Według Nexus Mods i Mod DB – największym wzięciem społeczności cieszą się RPG-i Bethesdy (Skyrim, Oblivion, Fallout 4), STALKER, starsze odsłony Battlefielda, cykl Total War czy Half-Life 2. Wielu kreatywnych półprofesjonalistów próbuje też swoich sił z rozwijaniem rodzimych Dying Lightów, Wiedźmina 3 i Cyberpunka 2077.

W 2021 r. fenomenem okazał się jednak polski dodatek do 20-letniego RPG-a z Niemiec, obwołany przez odbiorców Mod DB wpierw „modem roku", a następnie – „modem dekady". Gothic II: Kroniki Myrtany – bo o nim mowa – zdobył ponadto cztery nominacje do Digital Dragons Awards. A choć moderzy musieli uznać wyższość profesjonalnej konkurencji – ustanowili precedens. Nigdy w historii jednej z najważniejszych nagród branżowych w Polsce jury nie zestawiało komercyjnych gier z – bądź co bądź – fanowską pracą po godzinach.

→ PRZEPIS NA DODATEK

Rozpisaną na kilkadziesiąt godzin przygodę, podczas której zamiast Bezimiennym kierujemy niejakim Marvinem(*), pobrano dotychczas 500 tys. razy. – *Zainteresowanie jest spore* – skromnie przyznaje w rozmowie z „PolskiGamedev.pl" Mateusz Pawłowski, główny producent i reżyser dubbingu. Dlaczego? – *Bo Kroniki to celebracja wszystkiego, czym był i jest Gothic 2. Nie próbowaliśmy zmieniać systemu walki czy silnika, choć wprowadziliśmy pewne mechaniczne usprawnienia. Odzew społeczności pokazał, że ludzie byli spragnieni nowej przygody w starym, dobrym „gothicowym" stylu.*

Pawłowski i spółka zadbali zresztą o zgodność z pierwowzorami. Wyspa Archolos – podkreślają dowcipnie – jest wszak kanoniczna, wzmiankę o niej odnajdziemy w tomie przepisów z pierwszego Gothica („Najzacniejsze winogrona znajdziecie na wysokich zboczach Archolos"). Fabuła nowej części stanowi natomiast prequel rolplejów Piranha Bytes. Jej akcja toczy się na 10 lat przed bitwą o Wschodni Archipelag. Przez ciągłe starcia orkowych plemion z Koroną wyspa została pozostawiona samej sobie, formalnie jednak nadal podlega Myrtańczykom. Lokalną polityką wstrząsa na-

(*) Imię stanowi odwołanie do Marvin Mode'a, kodu, który uruchamiał w klasycznych odsłonach „tryb developerski".

Raczej obchodziliśmy problemy, niż je rozwiązywaliśmy. Kroniki Myrtany są momentami klejone „na ślinę", bo silnik na pewne rzeczy po prostu nie pozwala

tomiast tłumne pojawienie się u wybrzeży uchodźców wojennych...

Wspomniany przez Pawłowskiego silnik (ZenGin) nie był rozwijany od 20 lat, o czym odpowiedzialny za Kroniki Myrtany zespół przekonywał się raz za razem. Dość szybko autorzy odkryli, że na ekranie nie mogą pojawiać się wysokopoligonowe postacie i obiekty, gdyż technologia krztusi się wówczas jak gruźlik. Remedium na niektóre spadki płynności okazały się znane z innych modyfikacji „portale" (gdy gracz jest daleko od budynku, jego wnętrze nie jest renderowane). Studio nie mogło natomiast zwodować w buildzie okrętu, który na pewnym etapie fabuły zwozi na wyspę królewskich lojalistów, ponieważ próba dodania nowego modelu do istniejącej sesji skutkowała crushem. Piękny statek stał się więc majaczącym na horyzoncie, rozpikselowanym mirażem, a graficy zostali ze swoją pracą jak Himilsbach z angielskim.

→ ARMIA Z GÓRNICZEJ DOLINY

Już dwie dekady temu produkcje Piranha Bytes oferowały „żyjące światy", których mieszkańcy realizowali swoje rutyny: rankiem wstawali do pracy, po południu jedli zupę, wieczorem szli na kufelek do gospody, a nocą kładli się spać. Prozaiczny problem w takim „cyklu" sprawiał jednak trialog, a więc rozmowa z dwoma enpecami równocześnie. Gdy bowiem zagajaliśmy do jednego, drugi musiał „dobiec" do konwersacji, a częstokroć zacinał się wówczas na jakimś obiekcie i do pogawędki nie dochodziło (Niemcy nie opracowali dobrego wyszukiwania ścieżek). – *Pewnych kwestii nie przeskoczyliśmy* – wzdycha Pawłowski. – *Raczej obchodziliśmy problemy, niż je rozwiązywaliśmy. Kroniki są momentami klejone „na ślinę", bo silnik na pewne rzeczy po prostu nie pozwala.*

Produkcję opóźniały nie tylko kłopoty z technologią, ale i spory personalne. Korzenie dodatku sięgają 2015 r., gdy SoulFire, grupa dotychczas słynąca raczej z tłumaczeń zagranicznych inicjatyw, zapowiedziała swój autorski debiut. Błyskawicznie przyciągnął on uwagę kilkusettysięcznej publiki, zazwyczaj wychowanych na Gothicach millenialsów. Po kilku latach chaotycznych prac reżyser Piotr „Dark" Czołnowski pokłócił się jednak ze swoimi koordynatorami. Gdy toczone publicznie pyskówki o prawa autorskie do stworzonych już materiałów, dostęp do profili w social mediach czy nawet nazwę (!) ustały – projekt podzielił się na Dzieje Khorinis i Kroniki Myrtany właśnie.

Renegaci poczuli zaś potrzebę odejścia od wodzowskiego modelu działania, który narzucał Czołnowski (kazał podpisywać współpracownikom umowy gwarantujące mu ostatnie słowo). Pawłowski i spółka zdemokratyzowali proces decyzyjny, gwarantując każdemu z członków zespołu możliwość zgłaszania uwag, i wprowadzili cotygodniowe czaty na Discordzie, podczas których wszyscy mogli i omówić postępy, i lepiej się poznać.

– *Na co dzień mieliśmy core kilku, kilkunastu osób, kilkadziesiąt innych pomagało nam z doskoku z miksem dubbingu, assetami czy animacjami. Orkiestra liczyła bodaj 50 ludzi, a aktorów głosowych zaprosiliśmy łącznie 60* – wylicza Pawłowski. To ponad cztery razy więcej (!) niż dwie dekady temu zagnał do studia CD Projekt polski dystrybutor Gothica II (w rodzimej lokalizacji Jacek Kopczyński, Tomasz Marzecki czy Jarosław Boberek grali po kilka lub nawet kilkanaście ról!).

A choć także w obsadzie moda gęsto od nazwisk wielkiego kalibru (Olga Borys, Mirosław Zbrojewicz, Cezary Żak, Kamil Proban), niemal wszyscy pracowali *pro bono*. – *Zaangażowali się z dobroci serca* – wyjaśnia nam Pawłowski. – *Mają już przecież wyrobione nazwiska, a nasz projekt nie jest dla nich żadną promocją...* Najłatwiej – przyznaje ze śmiechem – poszło z Arturem Barcisiem. – *Przekonał go syn, który na Gothicu dorastał.*

Paweł „Galejro" Galewicz zaczynał rzeźbić remake Vampire: The Masquarade – Redemption jako solista. Dziś pomaga mu ponad setka osób.

Czy jednak o prawa do gry nie upomni się Activision (na zdj. pierwsze od lewej)?

– Wydawało nam się, że to ludzie zupełnie nieosiągalni i że na pewno nas olejają – wspomina projektant. *– Tymczasem, gdy się do nich odezwaliśmy, okazało się, że to świetne, zabawne osoby, które w dodatku rozumieją, jak to jest być pasjonatem bez grosza.*

→ ORA ET LABORA

To od początku było hobby, choć narodziły się z niego realne znajomości. Autorzy Kronik spotykali się w knajpach, organizowali zloty w Krakowie i słynne domówki w lokalu przy ul. Wenecja, na które zjeżdżali z dmuchanymi materacami. W teorii: chcieli zarwać nockę przy projektowaniu. W praktyce: kończyło się raczej na piwkowaniu.

Z upływem lat zespół się sprofesjonalizował. *– Przed Kronikami byłem aktywny przy pomniejszych projektach translatorskich* – wspomina swoje początki Szymon Żak, dyrektor techniczny i release manager. *– Ale podczas produkcji nabyłem doświadczenia, które pomogło mi znaleźć pracę przy Cyberpunku 2077.* Żak wyniósł z biur przy ul. Jagiellońskiej nie tylko dobry wpis do CV, ale i organizację pracy, którą przeszczepił do moderskiego kolektywu. Natomiast po premierze produkcji znalazł dla siebie kąt w hiszpańskiej Alkimii Interactive, która zajmuje się remasterem pierwszego Gothica.

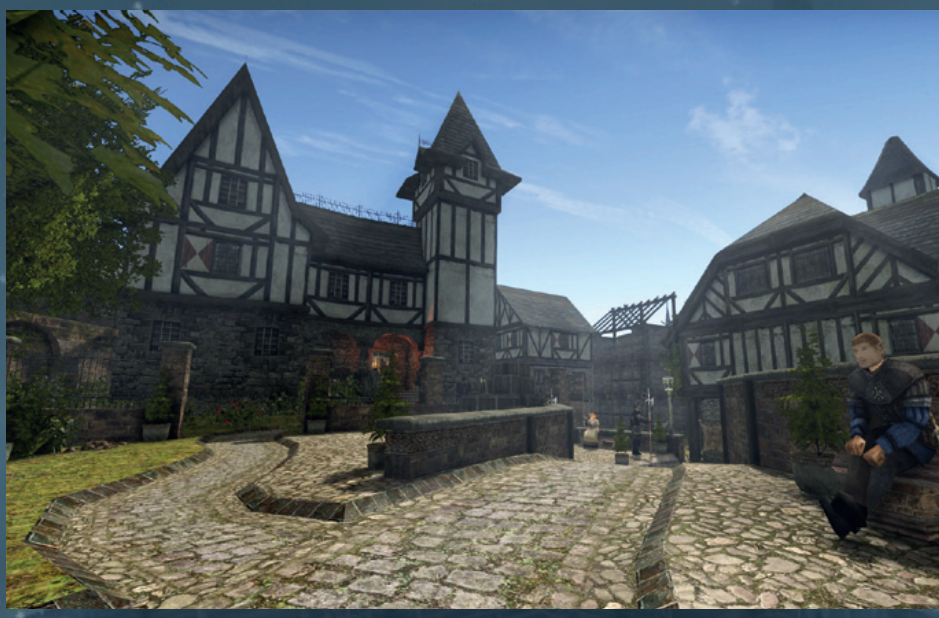
– Już w trakcie tworzenia Kronik Myrtany kilka osób znalazło pracę w gamedevie. I to w poważnych firmach, jak Teyon, Techland czy Megapixel Studio – dodaje reżyser i główny producent Jakub Tomczak. *– Gdy zaczynaliśmy, nie miałem zielonego pojęcia, do czego ręce włożyć… Dziś mam i wiedzę, i doświadczenie.* Całkiem nieźle zaprocentowały; jeszcze w czasie prac nad modem Tomczak dostał robotę w krakowskim oddziale Redów. *– Mod stał się tak istotnym elementem naszego życia, że nawet po jego zakończeniu chcieliśmy dalej tworzyć. Niekoniecznie przy projektach non profit* – puentuje Pawłowski, który sam rozgląda się w branży za posadą.

→ WROTA BALDURA ZNÓW OTWARTE!

Na przełomie wieków w walce o RPG-owy rząd dusz mogły w Polsce konkurować jedynie Gothic i Baldur's Gate, mistrzowsko wydany (pięć płyt, mapa z pieczęcią lakową, gruba instrukcja) i zlokalizowany (w obsadzie błyszczeli Wiktor Zborowski, Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski czy Gabriela Kownacka) przez CD Projekt; wówczas: „jedynie" dystrybutora gier i oprogramowania. A choć po latach śmierci klinicznej obie części Baldurów doczekały się dodatkowej zawartości (Enhanced Editions od Beamdoga), interquela (Siege of Dragonspear) i sequela („trójkę" rozwija belgijskie Larian Studios, wspierane przez Polaków z Anshar Studios), autorską cegiełkę dołożył od siebie także Piotr „nowus777" Nowakowski, twórca Nowych Opowieści z Wybrzeża Mieczy.

– Choć fani przyjęli je różnie, dla nas „edycje rozszerzone" były błogosławieństwem – zagaja w rozmowie z „PolskiGamedev.pl". *– Usystematyzowały one zawartość i mechanizmy; wcześniej musieliśmy lawirować między „jedynką" a „dwójką"* [obie części bazowały na różnych wersjach systemu RPG „Dungeons & Dragons" – dop. red.]. W dodatku remastery rozbudziły uśpioną społeczność. *– Owszem, był czas, że scena Baldur's Gate była u nas mocna* – ocenia Nowakowski. *– Fora jednak wymierają, mówimy w końcu o grze z 1998 r., a ludzi, którzy podjęliby się reform klasyka, jest w kraju raptem kilku, wszyscy w wieku 30–40 lat. Dorastając, pokochali Zapomniane Krainy i nie chcą ich opuszczać* – wyjaśnia. *– Problemem dla młodszych stażem może być archaiczna technologia* [Infinity Engine, ostatni raz użyty w 2002 r. na okoliczność Icewind Dale'a 2 – dop. red.] *i scenariusz. Baldury są, nie ukrywajmy, niedzisiejsze. Tam jest naprawdę mnóstwo tekstu!*

Nowakowski jest amatorem, a modowania Baldur's Gate'a uczył się na żywym organizmie, przez cztery lata pracując nad kompleksowym dodatkiem, który uzupełnia „podstawkę" o dziesięciu nowych towarzyszy, ponad setkę postaci, dziesiątki questów i kilkanaście lokacji. W dodatku – dzięki zaangażowaniu naturszczyków – świeże wątki udało się zdubbingować.



■ Kroniki Myrtany powstały nie „dzięki" silnikowi Gothiców, ale mimo niemu.

→ SKYRIM I FALLOUT WIECZNIE ŻYWE

Produkcją opartego na silniku Skyrima remastera Vampire: The Masquarade – Redemption zawiaduje z kolei Paweł „Galejro" Galewicz. W „dużym" gamedevie to postać właściwie nieznana, ale na scenie modującej gry Bethesdy – weteran z siedmioma latami doświadczenia i ponad 25 projektami na koncie. Kaliszanin zaczynał od drobnicy: zbudowania własnego domku w Morrowindzie albo pałacyku w Oblivionie. Choć początkowo kopiował zaszyte w grę skrypty i „wypożyczał" assety od innych moderów, z czasem opanował technologię na tyle, by móc zaprezentować autorskie rozwiązania.

Efektami były m.in. Castle of the Sun, modyfikacja do Fallouta 4, która dodała do builda nie tylko tytułowy zamek, ale także nowy region (bazujący na seriach Gothic, Wiedźmin, Dark Souls i The Elder Scrolls) czy La Santa Rosa, dodatek, który przenosi grę z postapokaliptycznych pustkowi w złoty wiek piractwa. Galewicz przygotował też autorskie assety do arcypopularnego Fallouta: London, ale bodaj największy rozgłos przyniosło mu Age of Airships, miniDLC, dzięki któremu drogę między Bostonem a Wspólnotą możemy pokonać za sterami zeppelinów i krążowników.

– *Moimi największymi osobistymi sukcesami są nie tylko zawartość tego moda, ale i jego dostępność* – tłumaczy. – *Bo można go pobrać i na pecetach, i Xboksach One, i PlayStation 4.* Wydanie na konsoli Sony Galewicz nazywa zaś „cudem"; firma zakazuje bowiem moderom ingerencji w wewnętrzne zasoby gry. – *Głupia teksturka, już nie mówiąc o wpakowaniu nowego skryptu czy modelu, zamyka drogę do platformy Japończyków* – stwierdza. Co jednak począć, projektant skorzystał z bazowych assetów, które poddał tzw. *kitbashingowi*: zabawił się więc w składanie z przygotowanych przez Bethesdę „klocków" czegoś zupełnie nowego. Łatwo nie było, ale udało mu się osiągnąć iluzję nowej jakości, a koledzy po klawiaturze przecierali oczy ze zdziwienia, bo całkiem obszerne rozszerzenie ważyło raptem 6 MB.

Dlaczego Galewicz rozwija właśnie rolpleje Amerykanów? – *Bo to łatwe! Wraz z premierą Obliviona, Fallouta 3, New Vegas czy „czwórki" Bethesda zawsze udostępnia creation kit, a więc narzędzie, które sami wykorzystują, budując kolejne światy.* Problemem technologii jest jednak – nadmienia – hermetyczny język skryptowania. – *Porównywanie go do Unity czy Unreal Engine'u to jak porównywanie francuskiego do niemieckiego i angielskiego. Logika zdań tu jest, funkcje są, algorytmy działają... Ale słownictwo, gramatyka i składnia okazują się zupełnie inne.*

→ GTA KONTRA FANI

Oryginalne Redemption było pierwszą próba zmierzenia się gamedevu z fenomenem systemu RPG „Wampir: Maskarada". Choć w Polsce gra zdobyła pewną popularność (w maju 2003 r. jej pełna wersja pojawiła się jako dodatek do „CD-Action"), Galewicza ona ominęła. Gdy jednak na nią trafił (15 lat od premiery!), zapałał do produkcji miłością mimo archaicznych oprawy i mechanizmów.

Problemem w odświeżeniu było jednak uzyskanie zgody autorów pierwowzoru. Studio, które stworzyło grę (Nihilistic Software), nie istnieje od dekady. Właściciel praw do „Wampira: Maskarady" (Paradox Interactive) nie dysponuje prawami autorskimi do gry, właściciele silnika (Bethesda) ponoć mocno jej kibicują, natomiast wydawca (Activision Blizzard) jest – mówi Galewicz – nieuchwytny. – *Od roku piszę maile, odzywam się do ludzi na social mediach, a nawet próbuję złapać namiar od studiów, które współpracują z firmą, choćby od ludzi od Call of Duty: Modern Warfare 2. I nic.*

– *To kłopot, bo* – tłumaczy projektant – *korporacja mogłaby zablokować nawet zaawansowane prace.* Nie są to czcze obawy. W czerwcu 2021 r. Take-Two Interactive pozwało moderów, którzy opublikowali re3 i reVC, pozwalające zagrać na nowych sprzętach w GTA 3 i GTA: Vice City. Jak się później okazało – wydawca szykował własne remastery (zresztą fatalnie przyjęte i przez społeczność, i recenzentów). Jego prawnicy oskarżyli fanów o naruszenie prawa autorskiego i wyrządzenie

■ W plebiscycie Mod DB Kronik Myrtany zdobyły miano „moda dekady".

„nieodwracalnych szkód" w dystrybucji gier (wycenili je na 300 tys. dol.). Moderzy odpowiedzieli kontrpozwem, replikując, że ich działania to próba zachowania dziedzictwa kulturowego, cudzej twórczości używali zgodnie z prawem dozwolonego użytku, nie wykorzystali ani linijki oryginalnego kodu, a ich wysiłki w istocie zwiększają sprzedaż klasyków.

→ THE SIMS CZY THE SINS?

Blizzard i Epic Games groziły pozwami autorom modyfikacji do World of Warcraft i Paragona. Bandai Namco zablokowało dostęp do Durante, popularnego moda do Dark Souls. Wspomniane już Take-Two ukręciło z kolei łeb pecetowej konwersji pierwszego Red Dead Redemption.

Na drugim biegunie znajdują się CD Projekt Red, który zatrudnił twórców amatorskich rozszerzeń do Cyberpunka 2077 i wypłacił autorom modów, z których pracy skorzystał przy current-genowym porcie Wiedźmina 3, wynagrodzenia. Oraz - dajmy na to – Electronic Arts, które udostępniło kody źródłowe serii Command & Conquer. Dodajmy, że EA nie piekli się nawet o śmiałe modyfikacje do (w teorii) familijnego The Sims 4. Takie WickedWhims dodaje do gry zawartość związaną z seksem: BDSM-owe gadżety, możliwość realizowania fetyszy, kilkadziesiąt pozycji seksualnych, nowe umiejętności (naturyzm) i cechy (hiperseksualność). Z prawnikami nie potyka się także twórca Basement_Drugs i Basement_Alcohol, dzięki którym Bella Ćwir może uzależnić się od amfetaminy, w Wierzbowej Zatoczce pojawia się handlujący ayahuascą szaman, a nasz sim rozwija karierę dilera (m.in. dzięki lekturze wciągającej książki: „Kokaina, część 1: Sztuka dilowania").

→ A CO, JEŚLI WYDAWCA STANIE OKONIEM?

Daymare: 1998 od Invader Studios zaczynało jako remake drugiego Resident Evil, w którego wydaniu przeszkodził Capcom (jak się później okazało – przygotowujący oficjalne odświeżenie). Włosi jednak nie złożyli broni. Przy wsparciu polskiego Destructive Creations ukończyli produkcję, choć byli zmuszeni zmienić zarówno jej szyld, jak i scenariusz czy bohaterów. Nie da się jednak ukryć, że Daymare: 1998 nie uciekł daleko od klasyka – niewielkie miasto Keen Sight boryka się w grze z wysypem żywych trupów, w którym wydaje się mieć udział pewna firma biotechnologiczna... Hołdem dla klasyków jest także obecność kilku grywalnych postaci i charakterystyczna perspektywa znad ramienia. Od siebie dodano natomiast nawiązania do kina grozy sprzed dwóch dekad.

Z sukcesem skomercjalizowali swoją twórczość autorzy The Forgotten City, początkowo darmowego moda do Skyrima, który przenosił akcję do starożytnego Rzymu i kazał nam wydostać się z pętli czasu. Podobną drogę przeszli autorzy Black Mesy, remake'u pierwszego Half-Life'a na Source, silniku „dwójki". Na tej samej technologii powstała także bestsellerowa przygodówka Dear Esther od zespołu moderskiego The Chinese Room, który chciał za jej sprawą zaliczyć zajęcia na uczelni.

■ W Nowych Opowieściach z Wybrzeża Mieczy pojawia się sporo nowych twarzy.

Swoje projekty zmonetyzowały – uniezależniwszy się od pierwowzoru – studia odpowiedzialne za DayZ, prekursora wczesnodostępnych survivali (6 mln sprzedanych kopii) i PUBG, pioniera shooterów *battle royale* (75 mln). Prototypy obu powstały na technologii czeskiej Army 2. „Modową" przeszłość ma także Dota 2 (pierwowzór powstał na edytorze map Warcrafta 3).

→ POPULACJA WAMPIRÓW ZWIĘKSZA SIĘ

Galewicz, na co dzień pracownik infolinii i agent ubezpieczeniowy, po cichu liczy, że remake otworzy mu furtkę do gamedevu, a może – kto wie – uda się go także ufundować na Patreonie?

Na razie jednak stresuje się, bo zwykle pracował sam, a tymczasem gdy tylko opublikował info o pracach nad „Wampirem", do jego Discorda dołączyło 50 ludzi. Pomóc chcieli wszyscy: od specjalistów ds. lore'u, przez aktorów głosowych i scenarzystów, po programistów i moderów znających narzędzia Bethesdy.

Kiedy wypuścił pierwszy „raport developerski" mający zobrazować postępy, ekipa spuchła do setki. Ale prawdziwą bombę odpalił dopiero drugi trailer, opublikowany w październiku 2022, na rok po rozpoczęciu prac. – *Byłem w szoku! Całe życie spędziłem jako zupełny anonim, gdy wypuszczałem materiał na YouTubie, dziennie miałem najwyżej dziesięć obej-*

rzeń... A nagle pojawiliśmy się na TheGamerze, PC Gamerze czy CBR.com, a materiał w ciągu miesiąca dobił do niemal 100 tys. wyświetleń! Efekt? – *Od 2008 r. uciułałem 500 subów, a zaraz dobijam do 3 tys.! Nasz zespół się potroił.*

→ TERRORYSTA POD KRAWATEM

Problemów ze spieniężeniem swoich prac nie miał natomiast Bartłomiej Guz, w którego portfolio znajdziemy trzy oficjalne mapy do CS: GO. Zaczynał swoją przygodę od ogrywania customowych plansz do stareńkiego Counter Strike 1.5 (na marginesie – i ten projekt zaczynał jako mod, powstał bowiem na bazie Half-Life'a). – *Problem w tym, że nie były one za piękne. Poprosiłem sąsiada, żeby poszukał mi jakiegoś edytora, a ten po kilku dniach przyniósł płytę CD z wypalonym programem.*

Również Guz jest samoukiem, choć zaczynał w trudniejszych czasach niż reszta bohaterów naszego tekstu. – *Byłem w gimnazjum, miałem 12–13 lat* – wspomina. Nadal nie wie, jak darowany przez kumpla edytor w ogóle skonfigurował (bazując jedynie na angielskiej instrukcji, choć był wtedy na bakier z językiem). – *Później, kiedy mieliśmy już internet, korzystałem z wielu tutoriali czy artykułów. Bardzo pomocne okazały się fora internetowe i portale poświęcone scenie moderskiej, gdzie codziennie pojawiały się nowe, ciekawe projekty innych zapaleńców.* Z czasem jednak zaczęły one wymierać, a na scenie powstawało coraz mniej treści.

Przetrwali najsilniejsi. Projektantowi udało się zarobić na swoim hobby — Valve wypłaca bowiem tantiemy za każdy dzień, w którym dana mapa jest dostępna w grze. Pytanie o to, ile trwa stworzenie takiej pracy, jest równie zasadne, jak pytanie o czas pisania książki. Dwie z Bartkowych map powstały w 7–8 miesięcy. Ostatnią – przeznaczoną do trybu *danger zone*, większą 4–5 razy od przeciętnych projektów – dłubał ze znajomymi ponad rok. Już po godzinach, bo dzięki swoim doświadczeniom znalazł etat w Techlandzie, gdzie pracował jako level designer Dying Lighta 2.

→ REFORMY TOTALNYCH WOJEN

Podobnie do Guza swoją przygodę z modowaniem rozpoczął Artur Klimek. Jak na domorosłego fana historii przystało za dzieciaka namiętnie cisnął w Rome: Total War. Grając, widział jednak wiele niedoskonałości i błędów historycznych. – *Podobni do mnie miłośnicy wyczekiwali modów Rome Total Realism i Europa Barbarorum. Oglądając na bieżąco postępy prac nad nimi, postanowiłem samemu zgłębić temat. Wkręciłem się aż za mocno* – wyznaje ze śmiechem.

A choć od tamtych pionierskich czasów minęło 16 lat – prawie połowa życia Klimka – pasja została. Lata 2007–15 były szczytem popularności jego modów. Tworzył praktycznie w każdej wolnej chwili, często na prośbę społeczności. Współpracował także przy dwóch ww. modyfikacjach i (równie słynnym) Extended Greek Mode.

I choć modowanie pozostało zajęciem po godzinach i tak odcisnęło ono swoje piętno na zawodowej ścieżce Artura: z wykształcenia jest prawnikiem, zaczął jednak tłumaczyć książki Osprey – słynnego brytyjskiego wydawnictwa specjalizującego się w tematyce militarnej. Ostatnio zadebiutował jako ilustrator w książce „Gabiene 316 p.n.e." poświęconej wojnom diadochów. Jak sam twierdzi, modowanie Total War bardzo pomogło mu w szczegółowym poznaniu uzbrojenia tamtych czasów.

→ WARSZAWA, KRAKÓW, WYZIMA

Intrygujących modów rodem znad Wisły nie brakuje. Bartosz „BartoszBuster" Fabiszak odwzorował w GTA IV Warszawę (z Pałacem Kultury i Nauki, Sejmem czy Stadionem Narodowym włącznie). Z kolei studio Drzewiecki Design odtworzyło w Microsoft Flight Simulatorze Kraków (w tym port lotniczy Kraków-Balice, Stare Miasto, Wawel, Muzeum Lotnictwa Polskiego, Wieżę Mariacką, ba, ustawiło na Rynku nawet maleńkie dorożki!). Triumwirat Konrad Chlasta, Kamil Leniart & Patryk Adamkiewicz ma zaś na koncie Wiedźmina: Pożegnanie Białego Wilka, domykający trylogię CD Projektu fanfik, który odpowiada na pytanie, co mogłoby wydarzyć się na weselu Geralta i Yennefer.

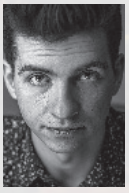
Dla wielu z naszych rozmówców modowanie stało się przepustką do pracy w branży. Dla każdego z nich było natomiast dobrą zabawą. Dzieli ich wszystko: od gier, które wzięli na tapet, przez wiek, po późniejsze losy, łączy natomiast pasja. I to właśnie ona pozwala nam twierdzić, że „moda na moda" nie wygaśnie nigdy. ◻

Dzięki moderom gracze GTA mogą przejechać się Warszawą, a fani Microsoft Simulatora przelecieć się nad Krakowem.

O AUTORACH

Grzegorz Burtan

Przez pięć lat przewinął się przez kilka redakcji (m.in. „Parkiet", WP, INNPoland), by ostatecznie spróbować sił po drugiej stronie, czyli w marketingu. Stare nawyki trudno jednak wykorzenić, jego publicystykę można dziś znaleźć chociażby w „CD-Action". Woli research niż pisanie, na co dzień jest kwocim tatą, (w miarę) młodym mężem i fanem black metalu.



Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

MATEUSZ WITCZAK

Lekcja praktyki

By móc uczyć o gamedevie, Warszawska Szkoła Filmowa sama się go nauczyła.

Gdy w 2015 r. Ewa Maria Szczepanowska zaczynała pracę na WSF, trafiła do zespołu piarowego. Jak przyznaje: – *Szkoła promowała się wówczas jako pierwsza, która stworzyła kierunek gamedevowy w Polsce*. Bo faktycznie dwa lata wcześniej przyjęła rocznik „reżyserii i produkcji gier wideo" (przemianowanej później na „tworzenie gier wideo").

Gdy dopytuję, czy faktycznie byli pierwsi, Szczepanowska zasłania uśmiech kubkiem kawy.

→ NIE PIERWSI PIERWSI

W 2012 r. Uniwersytet Śląski, Politechnika Śląska, Uniwersytet Ekonomiczny i katowicka ASP przygotowywały pionierską ofertę kształcenia dla przyszłych autorów gier wideo. Wówczas nie wszyscy wróżyli inicjatywie powodzenie. W wywiadzie dla „Metra" Tomasz Pazdan, prezes LK Avalon, twierdził: „Wykształcimy magistrów bez szans na pracę. Nie mamy w Polsce zaplecza, by kogoś uczyć. Kto przyjmie kilkuset praktykantów? Tych kilka firm zajmujących się grami? Kto będzie uczył studentów?". Jego oponentem był na łamach Michał Kiciński (CD Projekt), dostrzegający w zaangażowaniu akademii szansę na zasilenie rynku ludźmi o analitycznym wglądzie w branżę, którzy w dodatku już liznęli jej narzędzi.

Lepszym prorokiem okazał się Kiciński; dziś w Polsce działa nie „kilka", a ponad 600 firm zajmujących się grami. Związane z nimi kierunki i specjalizacje prowadzi zaś – bazuję na danych monitorującego tę tematykę Michała Króla – 45 uczelni wyższych: od Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie czy Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, przez krakowskie Uniwersytet Jagielloński i Uniwersytet Pedagogiczny, aż po Akademię Morską w Szczecinie i gdańską Wyższą Szkołę Bankową. A na okrasę: siedem politechnik i pięć akademii sztuk pięknych.

Maciej Miąsik, założyciel Pixel Crow, a zarazem jeden z twórców programu dla gamedevowej specjalizacji w Warszawskiej Szkole Filmowej, uważa jednak, że w temacie kształcenia wciąż mamy wie-

Na WSF-ie pojawiają się doświadczeni twórcy. Niekiedy: na zaproszenie samych studentów, którzy ruszyli z GameDude, cyklem spotkań z praktykami.

le do zrobienia. Jak diagnozuje w rozmowie z PolskiGamedev.pl, uczelnie powinny bardziej otworzyć się na wiedzę praktyczną: – *Jest ona niezbędna, żeby działać w gamedevie. Wiedzy teoretycznej na temat gier jest niestety stosunkowo niewiele, a w Polsce często koncentruje się ona wokół ludologii*.

Miąsik to pierwszy z przepytanych przeze mnie nauczycieli i dydaktyków, którzy w rozmowie o kształceniu autorów gier odmieniają „praktykę" przez wszystkie przypadki. Bynajmniej jednak nie ostatni.

→ STUDIA Z GIER, LICEUM Z GRAMI

Właśnie z naciskiem na praktykę pracowali nad pierwszym programem kierunku WSF wspomniany Miąsik (Beat Cop, Electro Body) i jego imiennik Maciej Szcześnik (projektant walk wiedźmińskiej trylogii). – *W pierwszym programie WSF-u było sporo historii gier i designu* – wspomina drugi z nich. – *Po czasie, w ramach naturalnej ewolucji, dodaliśmy programowanie, grafikę 3D czy animacje. „Mięso"*.

Obaj projektanci poznali się podczas prac nad pierwszą częścią przygód Geralta, a trzon wykładowców stanowili ich dobrzy kumple: Marek Ziemak (późniejsze kierownictwo 11 bit studios), Kacper Kwiatkowski (pierwszy ze współszefów Vile Monarch) i Grzegorz Mazur (drugi ze współszefów Vile Monarch) czy Alek Sajnach (główny scenarzysta Flying Wild Hog). Wyjadacze z sukcesami na koncie.

Szcześnik nadal opiekował się kierunkiem, ale do puli obowiązków doszedł mu wkrótce nadzór nad liceum kreacji gier wideo. Doszedł, dodajmy, na własne życzenie. Pod szkołą działało już wówczas liceum filmowe, a twórca podjął się stworzenia lustrzanego ogólniaka. Tyle że rozbudowanego o przedmioty związane z gamedevem.

W 2017 fakultet ruszył. Dodajmy, że z sukcesem; jego uczniowie zwyciężyli w 2022 Copernicus Game Jamie!

– *Ja to właściwie przyszłam na gotowe* – śmieje się Szczepanowska, dziś prorektor ds. komunikacji i nowych mediów. Ze Szcześnikiem złapali fajną chemię, on ciągnął kierunek merytorycznie, ona wzięła na siebie kwestie organizacyjnie.

→ MIESIĄC ŻYCIA, LATA PRACY

Za kadencji duetu struktury WSF rozrosły się o studio produkcyjne. Pierwszy projekt studentów, przygodówkę Best Month Ever! (w Polsce wydaną jako Najlepszy Miesiąc Życia!), zapowiedziało po podpisaniu umowy wydawniczej z warszawskim Klabaterem. W informacji prasowej mogliśmy przeczytać: „pełna emocji i zwrotów akcji opowieść o samotnej matce, Louise i jej synu Mitchu. Bohaterka – młoda kelnerka samotnie wychowująca dziecko, pewnego dnia dowiaduje się, że jest śmiertelnie chora. Postanawia wyruszyć w podróż przez USA i odnaleźć ojca chłopca i rozliczyć się ze swoją trudną przeszłością".

Point'n'click WSF pozwala na dokonanie wyborów, które uformują młodziutkiego Mitcha (gros decyzji gracza ma wpływ na jedną z trzech statystyk chłopca: pewność siebie, praworządność i relacje). Wśród inspiracji zespołu Michał Gembicki (ówczesny prezes Klabatera) wymieniał kino z lat 60. i 70., serial „Cudowne lata" oraz grywalnego Life is Strange'a.

Fakt, że Gembicki odwoływał się głównie do dziesiątej muzy, okazał się znamienny. Projektem kierował młody (rocznik 1991) Filip Hillesland, wcześniej reżyser filmowy (do „Kraju", a więc swojej antologii komediodramatów, wpuścił go Maciej Ślesicki, założyciel i kanclerz Warszawskiej Szkoły Filmowej). Przy historii współpracował z Jędrzejem Bączykiem, artystą filmowym o dość skromnym dorobku, flirtującym w swej karierze z teatrem, natomiast w gamedevie kompletnie nieznanym. Triumwiratu scenarzystów dopełnił Dawid Janicki, producent i pomysłodawca „Broad Peak". Znów: człowiek bez gotowego komercyjnego projektu w branży, do której podbicia aspirował.

– *To było ciekawe połączenie: filmowcy z różnych światów chcieli stworzyć grę czerpiącą z doświadczenia swojej branży* – wspomina zamysł Szczepanowska. Gwarantem jakości miał być nadzór Szcześnika (wówczas już, przypomnijmy, opiekuna kierunku studiów i liceum). Studio wyraźnie zaś miało problemy z przestawieniem się z „filmowego" montażu czy perspektywy na rozwiązania rodem z gier wideo.

Gdy jego debiut premierował, gwizdów w mediach nie było słychać, ale wiwatów też nie. Na agregującym oceny profesjonalnych redakcji Metakrytyku szkolnowarszawska przygodówka dzierży średnią 65 proc. W zręcznych słowach skomentowała ją Khee Hoon Chan z redakcji „TheGamera":

„To zwykła przejażdżka samochodem; wiecie, rodzaj wycieczki, w którą moglibyście wyruszyć, ale nie mielibyście nic przeciwko, gdyby skończyła się przedwcześnie. Nie jest to ani najbardziej ekscytująca, ani najnudniejsza podróż. W dodatku wymaga częstych postojów, by podtrzymać zainteresowanie". Łaskawsze były kapituły Pixel Awards Europe (która uhonorowała grę nagrodą za najlepszy scenariusz) oraz CEEGA (w tym wypadku skończyło się na nominacji, statuetkę otrzymał ukraiński Sherlock Holmes Chapter One).

Nie ukrywajmy jednak – zakończenie pracy nad komercyjnym projektem to dla szkoły chluba, a dla jej podopiecznych dobry prognostyk na przyszłość. Zwłaszcza że uczelnia stara się łączyć wrażliwości i sposoby ekspresji obu branż.

Ledwie natomiast ustały prace nad pierwszą studencką grą, rozpoczęła się reforma WSF, której *spiritus movens* był reżyser Wiedźmina 3 i Cyberpunka 2077.

Ledwie ustały prace nad pierwszą grą, ruszyła reforma programu, której spiritus movens był reżyser Wiedźmina 3 i drugi reżyser Cyberpunka 2077.

→ NOWA NADZIEJA

Konrad Tomaszkiewicz rozstał się z CD Projekt Red, w którym spędził 17 lat życia, by założyć własne studio (Rebel Wolves). Drugim jego pragnieniem było wówczas przewietrzenie programu WSF. Do szkoły zaprosił go chwilę

wcześniej Szcześnik, kolega z cedeprojektowych czasów. Prorektor zaczął się wówczas wymiksowywać z pracy ze studentami i licealistami, a nadzór nad drugą, w momencie wysyłki pisma do druku wciąż niezapowiedzianą grą WSF-u, przejęła Szczepanowska. – *Musiałem zwolnić tempo* – przyznaje nasz rozmówca. Bynajmniej jednak nie próżnuje; dziś konsultuje mechaniki gier 11 bit studios i tworzy z kumplem ze Stanów VR-ową wariację na temat koszykówki.

Tymczasem reżyser Dzikiego Gonu uznał, że w temacie edukacji ma coś do powiedzenia. – *Pracując w CD Projekcie, odbyłem setki, jeśli nie tysiące rozmów kwalifikacyjnych. Znam zagubienie, które towarzyszy wchodzeniu na rynek pracy* – komentuje w rozmowie z magazynem PolskiGamedev.pl.

→ PRAKTYKA CZYNI MISTRZA

Także Tomaszkiewicz wyznaczył azymut na praktykę. – *Jak zaczynałem, do branży wchodzili ludzie, którzy nigdy nie dotykali silnika gry, a zapytani, co potrafią na komputerze, odpowiadali, że zrobić prezentację w PowerPoincie. Brakowało miejsc, gdzie mogliby pozyskać praktyczne kompetencje* – wspomina.

– *Przejąłem kierunek, w którym przez trzy lata mamy zaserwować studentom pigułę wiedzy na temat gamedevu. Dostają więc trochę artu, trochę programowania i projektowania, a trochę uczą się o inżynierii dźwięku. Dzięki temu nawet gdy już znajdą swoją specjalizację, rozumieją, jak funkcjonują inne działy w studiu*.

Przekazaniu pałeczki Tomaszkiewiczowi nie towarzyszyło trzęsienie ziemi. Tu i ówdzie programem jednak zatrzęsło, bo przecież jego rdzeń powstał zamierzchłych siedem lat wcześniej (tymczasem czas pędzi w gamedevie szybciej niż na akademii). – *Przede wszystkim musieliśmy dorzucić Unreal Engine, bo wcześniej uczyliśmy studentów tylko Unity* – wyjaśnia Szczapanowska. – *Poza tym dodaliśmy warsztaty motion capture, level design czy quest deisgn oraz zajęcia z komunikacji i zarządzania* – wylicza. Szczególnie ważne są ponoć te ostatnie, bo w pokoleniu Z – ocenia Szczepanowska – aż gęsto od indywidualistów (którzy w dodatku przyzwyczaili się do samotnej pracy podczas pandemii).

Kluczowa dla oceny jest gotowa gra. Szef Rebel Wolves wydłużył okres jej „produkcji" do półtora roku, a przy okazji zbliżył organizację pracy studentów do funkcjonowania studia gamedevowego: – *Teraz przypomina timeline'y, jakie mamy podczas profesjonalnej pracy*.

Od czego się zaczyna? – *Od pitchy. Nasza komisja przysłuchuje się wizjom studentów – podpowiadamy, czy gra ma walor komercyjny, czy grafik prac nad nią jest wykonalny, czy jej USP (unique selling point – dop. red.) uważamy za atrakcyjne… Jak zresztą chcesz, ruszamy z tym za tydzień, możesz wpaść*.

No to wpadłem.

→ MAM X FACTOR OF POLAND Z GWIAZDAMI

Spotkanie przypominało nieco odcinek talent show „Shark Tank" – tyle że zamiast pięciorga inwestorów (vel „rekinów biznesu") za stołem jurorskim zasiedli twórcy gier. Pierwszy wyszedł przed nich Władysław, któremu nie można było odmówić ambicji.

– *Wejdź do gry i stwórz swoją postać. Gra jest tam, gdzie się znajdziesz. Zmień wszystko, od wyglądu postaci do interfejsu* – reklamuje „It is your life", prezentując na ekranie za swoimi plecami pixelartowe ludziki i pomieszczenia rodem z klasycznego jRPG. – *NPC-e mogą być partnerami, przyjaciółmi, a każdy z nich ma swoje życie* – kontynuuje. – *Będą mechanizmy głodu, samopoczucia, prowadzenia biznesu i więcej interakcji*. Całość złoży się – puentuje – na miks Eve Online, GTA V i Wiedźmina 3 (protagonistę tego ostatniego zestresowany student przechrzcił na prezentacji z Geralta na Heralda).

Po pięciu minutach nie mam pojęcia, co o produkcji (in spe) Władysława w ogóle myśleć. Zwłaszcza że zamierza ją samodzielnie zaprojektować, zaprogramować, stworzyć grafikę, zająć się inżynierią dźwięku i napisać ścieżkę dźwiękową. Nie jestem w swoim skołowaniu osamotniony. – *Mam problem. Czuję, że masz pomysł, ale go nie rozumiem* – komentuje na gorąco Tomaszkiewicz. – *Prezentacja jest niekonkretna, skala – za duża. Referencje szerokie, ale każda z tych gier jest wielka. Nie wiem, co chcesz z nich wziąć*.

Jeszcze ostrzejszy jest Alek Sajnach (Flying Wild Hog): – *Mówisz, że można będzie zrobić „wszystko"… Używasz wielkich słów, ale widzę grę o niczym*. Jak dodaje, Władysław powinien się zastanowić, które elementy pomysłu są najważniejsze. – *Strzeliłeś do mnie z shotguna, a potrzebuję, byś punktowo wytłumaczył, o co chodzi*. Sara Cheredis (dziś Platige Image, wówczas People Can Fly) dodaje: – *Nie widziałam Eve Online, GTA V czy Wiedźmina 3. Zobaczyłam Simsy, Animal Crossing i Second Life*.

Wnioski? Student ma ograć ww. tytuły i wrócić do komisji z – poleca Tomaszkiewicz – „przeiterowanym" projektem.

→ SZCZYPTA „GHOSTRUNNERA", NIECO „SUPERHOTA"

Po soliście scenę przejmuje sześcioosobowy *team*, który przyniósł ze sobą pomysł na „The Last Order", FPS-a z *bullet hellowym* powabem. – *Gracz wcieli się w żołnierza, który stracił pamięć i obudził się w futurystycznym obiekcie znanym jako Obiekt* – zagaja Rafał, a ja uśmiecham się pod nosem. – *Stawiamy na swobodę przemieszczania się w każdym wymiarze*.

Protagonista ma więc biegać po ścianach, korzystać z *double jumpów*, *dashy*, a do tego huśtać się na lince z hakiem. Rozgrywkę uatrakcyjnią ponadto cztery typy broni: podstawowa o nieskończonej amunicji i trzy inne, które mają wypadać jako *loot* z przeciwników (acz pocisków mieć będą niewiele, co zmusi do ciągłej żonglerki wyposażeniem).

Jednak największą atrakcją (*„esencją bullet hella!"*) będą według grupy walki z bossami. – *Planujemy wielowymiarowy, wymagający test umiejętności* – reklamuje Rafał, a na telebimie wyświetla się rysunek królowej pająków. Areną starcia z nią ma być kilkukondygnacyjna sieć. Przeciwniczka będzie zaś dysponować wieloma atakami, m.in. pozostawi za sobą jajabomby (które – jeśli nie zniszczymy ich w porę – eksplodują pociskami). Rozgrywkę zainspirowały Ghostrunner, Titanfall i Mirror's Edge, estetycznie tytuł czerpie zaś z Superhota. – *Do listopada 2022 r. chciałbym mieć alfę, a w czerwcu 2023 – wydać builda na itch.io i zacząć rozmowy z wydawcami* – prezentuje grafik Rafał.

Tomaszkiewiczowi sam pomysł się bardzo podoba, choć studzi ambicje swoich podopiecznych: – *To jest gigantyczny scope. Nie wiem, jak to uciągniecie*. Wtóruje mu Sajnach: – *Zaprojektowanie jednego bossa zajmie wam rok z hakiem… A pewnie nie macie jeszcze movementu i broni! Właśnie skończyliśmy Shadow Warriora 3, wiem, jak trudno było przygotować dwóch bossów na całą grę*.

Cheredis pyta, czemu w projekcie jest tylko jeden animator, a dwóch *level designerów*?

■ Także uczniowie Liceum Kreacji Gier mają na kontach spore sukcesy.

Warszawska Szkoła Filmowa, tak jak jej studenci, uczy się, ewoluuje i eksperymentuje.

– *A tak w związku z tymi kilkoma arenami.*

– *Ile czasu na balans przewidzieliście?*

– *Jeszcze o tym nie myśleliśmy.*

– *A wypadałoby zacząć.*

→ OŚWIECENIE ŚWIATŁA

Kajetan i spółka zapowiadają Shadows of the Holy – niby ma to być inspirowana Thiefem i Aragami skradanka, ale taka z twistem! – *Jej główną cechą jest unikanie przeciwników poprzez manipulowanie cieniami* – tłumaczy Kajetan. I uzupełnia, że w świecie gry dominuje kult boga słońca, a my wcielimy się w „świetlistego inkwizytora", który postara się przekraść obok dwóch typów przeciwników. Młodzi twórcy rozsądnie rezygnacją z systemu walki, nieco kontrowersji budzi natomiast wybór silnika (o ile poprzednie zespoły decydowały się na Unity, o tyle ten chce postawić na Unreal Engine 5) i perspektywy (trzecioosobowej).

Tomaszkiewicz nie kryje uznania: – *Bardzo dobrze zrobiona prezentacja, dokładnie wiem, czym gra ma być*. Zaraz jednak się reflektuje: – *Unreal nie jest superłatwym silnikiem dla takiej gry, brakuje w nim narzędzi do implementacji fabuły*. Cheredis „totalnie by w to grała", ale też ma wątpliwość: – *Bazujecie na świetle… a nie widzę u was osoby, która będzie się zajmować światłem*. Jakub Bukała (Serious Sim) też ma kilka „ale": – *Po pierwsze, TPP to jest najtrudniejsza kamera w grach. A odnośnie do światła – potrzebujecie tech artysty, bo tego wam nie zrobi ani producent, ani level designer, ani grafik koncepcyjny*. Tomaszkiewicz uśmiecha się i rzuca: – *Musicie znaleźć swojego „świetlistego inkwizytora"*.

Rzuca – przynajmniej dla mnie – na odchodne. Choć *pitche* potrwają jeszcze parę godzin, jestem umówiony na kawę z tymi z podopiecznych WSF, którzy akurat nie są mentorowani przez wykładowców.

→ LICEALNI OKULTYŚCI

Konstanty Stachyra nosi się jak Big Lebowski, włosy układa jak Ozzy Osbourne, a pomysły ma jak Will Wright. Jarają go RPG-i („No wiadomo, Wiedźmin"), ale chętniej stworzyłby strategię w rodzaju XCOM-a. Do Liceum Kreacji Gier Wideo przyszedł, bo pragnął – nazwa szkoły to nie przypadek – kreować gry. – *Choć nie jestem jeszcze pewien, na jakim stanowisku* – zastrzega. Trochę chciałby pisać fabułę, trochę tworzyć mechaniki. Ostatnio na zajęciach zrobił furorę, rozpisując projekt średniowiecznego RPG-a, którego gracz wcieliłby się w walczącego z organizacją okultystyczną półdemona.

– *A ja mam konkretny cel* – wcina się Bartosz Sobczak, drobny 17-latek z blond grzywą. – *Już jak skończyłem podstawówkę, wiedziałem, że chcę iść na dźwiękowca. A to było jedyne liceum w Warszawie, które pozwoliło mi rozwijać się w tym kierunku*. On z kolei błysnął projektem planszówki. – *Zaczyna się od tego, że grupa magów wylądowała w labiryncie gnomów…* – zagaja, by następnie dziesięć minut opowiadać o wpływie liczby pionków na dynamikę, mankamentach RTG (ang. Random Number Generator), ucieczce od rozgrywki opartej na rzutach kośćmi, mechanicznych korzyściach z dodania do planszówki kart, balansie, autonomii gracza oraz modularnej planszy, którą ręcznie wycinał („Przez trzy dni bolał mnie kciuk!").

Dostał piątkę. Wierzę.

→ JESTEŚMY EKSPERYMENTEM

Gdy do mojego stolika docierają studenci Jerzy Gap i Wacław Włodarski, zaczynam od pytania rodem z „Gadających głów" Krzysztofa Kieślowskiego. Zagaduję: „Kim jesteś? I czego byś chciał?".

Jerzy Gap: – *Chcę pracować w gamedevie. Robię grę Get Tanked, którą zaczęli-*

■ Najlepszy miesiąc życia! to debiut wewnętrznego studia WSF-u.

Dzięki wsparciu Klabatera, młodzi twórcy mogli zaprezentować swoją pracę na targach i eventach.

śmy jako studenci, a z komercyjną wersją pokazaliśmy się na PGA, na stoisku Fundacji Indie Games Polska. Co bym chciał robić – to się ciągle zmienia. Teraz najwięcej programuję w Unity, ale też zarządzam projektem. Był moment, że chciałem designować albo być producentem.

Wacław Włodarski: – *Trochę się bawiłem w e-sport, grałem semi-profesjonalnie w Rainbow Six: Siege (zarobiłem 700 euro!). Lubię oglądać filmy z Jerzym i robić z nim gry. Zajmuję się trochę montażem filmowym, a trochę montuję zwiastuny gier (nawet teraz robiłem „Get Tanked"). W gamedevie kręci mnie projektowanie, ale też animacja, którą robię z doskoku. Minimalnie bawiłem się w level design.*

Jurek studiuje poza tym psychologię na SWPS. Zapytany o porównanie, gładzi się po brodzie: – *Na WSF jest rodzinnie, od ręki można coś załatwić... Ale jak nie bazujemy na sztywnych procedurach, to czasem wkrada się chaos* – diagnozuje. – *Gdzie indziej panuje kultura zwracania się do wykładowcy per „panie doktorze" czy „pani profesor". Tu uczą nas magistrzy, którzy chcą, żeby mówić do siebie po imieniu, bo przecież gamedev jest nieformalny.*

– *Największym problemem jest duża rotacja kadry, w ciągu trzech lat produkcji uczyło nas aż trzech ludzi* – wspomina. – *Jesteśmy eksperymentem, który cały czas się iteruje i wprowadza patche* – zżyma się Wacław.

→ ODROBIONA LEKCJA?

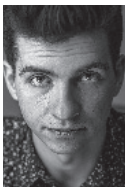
– *Kłopot mamy taki jak wszyscy inni: bardzo dużą zmienność wykładowców. Bo ktoś ma nagle crunch w firmie i po prostu nie jest w stanie udźwignąć prowadzenia zajęć.* Taki *case* spotkał większość ojców założycieli kierunku, z Maćkiem Szcześnikiem na czele. – *A sylabusy tworzą konkretni ludzie. Ich zniknięcie to każdorazowo problem* – wzdycha Szczepanowska.

Tymczasem, napomina Konrad Czernik (dyrektor artystyczny One More Level i wykładowca), by współpraca na linii dydaktycy – twórcy była harmonijna, także ci pierwsi powinni zakasać rękawy. – *Musimy wyjść, prowadzić warsztaty, wykłady i praktyki. Pewnie, stracimy na chwilę osobę z etatu. Zawsze jest niedostatek ludzi, ale warto na chwilę wyłączyć kogoś z prac, bo to zaprocentuje w przyszłości. Kluczem jest również stworzenie absolwentom dobrych warunków. Najlepiej byłoby otworzyć staże w firmach i wydelegować osoby, które pomogą stażystom, praktykantom, przyszłym pracownikom* – wskazuje.

Warszawska Szkoła Filmowa, tak jak jej studenci, uczy się, ewoluuje i eksperymentuje. A choć wykładowcy i wykładowczynie są z podopiecznymi na „ty", szacunek wzbudza w studentach nie tytulatura, ale ich sukcesy i poczucie misji.

I choć stawki na uczelni nawet nie zbliżają się do wynagrodzeń w gamedevie, WSF robi wiele, by dać młodzieży tytułową „lekcję praktyki". □

O AUTORZE



Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

MATEUSZ WITCZAK

Naukowość i grywalność

Potencjał współpracy środowiska naukowego z gamedevem jest gigantyczny, gry mogą być narzędziem edukacyjnym, ale to wymaga otwartości obu stron – napomina dr WACŁAW KULCZYKOWSKI (Uniwersytet Gdański), popularyzator nauki.

❖❖❖ **MATEUSZ WITCZAK: – Czy znasz pracę doktorską, którą przeczytano by pół miliona razy?**

WACŁAW KULCZYKOWSKI: – Może pracę jakiegoś wybitnego noblisty? Ale nie, doktoraty polskich naukowców, a już na pewno tych z mojej dyscypliny, nie przebijają się do masowej świadomości.

❖❖❖ **Tymczasem za sprawą Waterworks! z wynikami twoich badań na temat nawadniania średniowiecznego Grudziądza zapoznało się już 500 tys. ludzi. Jak taki wynik powtórzyć?**

Trzeba stworzyć dobrą grę komputerową! Ale nie jest to proste, bo niewielu naukowców zna kogoś, kto robi dobre gry komputerowe.

❖❖❖ **Ty znałeś Mateusza Sokalszczuka ze Scriptwelder Studio. Wasza współpraca zaczęła się już w 2014 r. od pozyskania środków na projekt Archeologia Live & Online.**

Pochodzę z rodziny popularyzatorów nauki, ojciec jest inżynierem, matka biolożką, ja z kolei archeologiem. We krwi mam przekonanie, że badania powinny trafiać do jak najszerszego grona odbiorców; co z ziemi wygrzebię – chcę przekazać społeczeństwu. W 2014 r. prowadziłem wykopaliska na dawnym, poniemieckim cmentarzu ewangelickim w Nowym Monasterzysku. Obiekt był w złym stanie, po II wojnie światowej przesiedlono na te tereny Polaków, Litwinów i Ukraińców, którzy – mówiąc delikatnie – nie traktowali pozostałości po Niemcach najlepiej. Gdy przybyliśmy, szczątki mieszały się tam ze śmieciami.

Naszą pracą zainteresowała się młodzież szkolna, a osoby starsze i mniejszość niemiecka doceniły, że po jej zakończeniu dokonujemy pochówków ekumenicznych (z księdzem protestanckim i katolickim). A skoro miejscowym nasze zaangażowanie się spodobało, postanowiłem pójść o krok dalej: wystartowałem w konkursie Fundacji Na Rzecz Nauki Polskiej „eNgage", który wygrałem.

Projekt zakładał, że będziemy prezentować archeologię „live & online". Na miejscu oprowadzaliśmy wycieczki, organizowaliśmy warsztaty, rozstawiliśmy banery i drogowskazy. Skierowaliśmy też kamery na nasze stanowisko, dzięki czemu w sieci można nas było oglądać codziennie od 7:00 do 15:00, trochę jak żubry w Puszczy Białowieskiej. Jednocześnie uruchomiliśmy wirtualne dzienniki badań: na Twitterze i Facebooku prowadziliśmy relacje na żywo.

Przy drugiej części projektu zaprocentowała moja znajomość z Mateuszem. Dzięki jego zaangażowaniu powstała gra Excavate!, która miała spopularyzować efekty naszych badań. Wcielasz się w niej w archeologa prowadzącego wykopaliska na cmentarzu w Nowym Monasterzysku i kierujesz dobraną przez siebie drużyną studentów. Twoim zadaniem jest odsłonięcie wszystkich ukrytych pod ziemią reliktów. Co istotne, masz na to tylko 14 dni. W międzyczasie mierzysz się z różnego rodzaju wydarzeniami losowymi: odwiedzinami burmistrza lub mediów albo nocnymi wizytami rabusiów. Tytuł działa w nieobsługiwanej już technologii Flash, więc siłą rzeczy niełatwo dziś w niego zagrać, ale w swoim czasie był całkiem niezłą rozrywką, między innymi dla studentów – zwłaszcza w czasie sesji.

❖❖❖ **„Całkiem niezłą"? Zanotowaliście milion odsłon!**

Zasada jest jedna: tworząc „naukową grę", warto położyć nacisk nie na „naukowość", ale na „grywalność". W przypadku darmowych tytułów prze-

■ Dokumentujące wykopaliska na cmentarzu w Nowym Monasterzysku Excavate! zanotowało ponad milion odsłon.

glądarkowych kluczowe jest pierwszych kilkadziesiąt sekund, może kilka minut – tyle mamy, by przekonać do siebie odbiorcę. Nie można go zalewać informacjami. Owszem, chcemy przemycać wiedzę, ale nie może ona dominować nad atrakcyjną rozgrywką.

❖❖❖ **To niezłe zarzewie dla sporu na linii naukowiec-projektant.**

Może i jestem kierownikiem grantu, ale kłócenie się z Mateuszem byłoby absurdalne! To on jest twórcą gry, moją rolą jest dostarczenie mu maksimum informacji, a następnie ich wspólna selekcja. Bez wątpienia w późniejszym Waterworks! musiały się np. pojawić spichlerze, bo Grudziądz spichlerzami słynie. No i miejskie mury obronne. Natomiast jeśli chodzi o wygląd uliczek czy kamienic – nie miałem nic przeciwko ich uproszczeniu.

W Waterworks! wcielasz się w osobę odpowiedzialną za zarządzanie grudziądzkimi wodociągami w okresie od średniowiecza aż do końca XIX w. Celem jest jak najskuteczniejsze rozprowadzanie wody po mieście, ale wraz z jego rozwojem konieczne staje się stosowanie coraz bardziej skomplikowanych rozwiązań technicznych: zaczynamy od zatrudniania zwykłych nosiwodów, a kończymy na budowaniu zaawansowanych urządzeń wodociągowych. To karcianka, więc na części kartoników umieściliśmy elementy edukacyjne rodem z mojej pracy doktorskiej. Gracz może je przeklikać albo się nad nimi zatrzymać... Jednak czytając komentarze, zauważyłem, że „zatrzymało się" nad nimi sporo osób. Może w ten sposób nie przeczytali mojego doktoratu od deski do deski, ale co nieco przyswoili.

❖❖❖ **Czujesz się kontynuatorem metody dydaktycznej Żiżka? On tłumaczy Lacana za pomocą kina, ty wykorzystujesz gry, by wykładać archeologię.**

Jestem w niezłej sytuacji; archeologia wdzięcznie się popularyzuje – ona jest po prostu sexy. Historię łatwo przedstawić szerokiemu odbiorcy, choć jej meandry są skomplikowane. Są natomiast nauki, np. medyczne lub techniczne, które zajmują się wąskimi zagadnieniami, których ludzie mogą nie zrozumieć. Filozofowie także potrzebują nowatorskich sposobów, by trafić do mas.

❖❖❖ **Nasze medium wychodziło tej potrzebie naprzeciw. Może nie każdy przeczyta „Fenomenologię ducha" Hegla, ale każdy może pograć w Socratesa Jonesa – grę autorstwa wykładowców i studentów Carnegie Mellon University. W sprawach sądowych na modłę Ace Attorney rozprawiamy się w niej z myślą Hobbesa czy Johna Stuarta Milla.**

W 2020 r. nagrodę popularyzatora roku w kategorii „Media" otrzymało czasopismo „Filozofuj!", które zajmuje się właśnie filozofią. Nauki filozoficzne trudno propagować, ale zawsze znajdzie się grupa ludzi, którzy wpadną na błyskotliwy pomysł, jaki pomoże opowiedzieć coś skomplikowanego w przystępny sposób. Właśnie na tym polega popularyzacja.

❖❖❖ **A jak „w przystępny sposób" opowiedzieć o historii Gdańska studentom Uniwersytetu Stambulskiego?**

Wspólnie z koleżankami z Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Gdańskiego realizujemy teraz kolejny projekt, który zakłada stworzenie gry komputerowej. W ramach konkursu „Promocja języka polskiego" podjęliśmy współpracę z Uniwersytetem Stambulskim, gdzie prężnie działa program slawistyczny: tureccy studenci i studentki komunikują się polszczyzną na poziomie B2.

Właśnie wśród nich chcemy promować język polski, a także polską historię i kulturę. A że jesteśmy z Gdańska, zabierzemy ich w tereny nadmorskie. Ja ukierunkowałem się na Twierdzę Wisłoujście, o której miałem już okazję pisać, kto inny zajmie się Operą Bałtycką i gdańskim Falowcem, który ostatnio zrobił sporą karierę: książka o nim [„Latawiec z betonu" Moniki Milewskiej – dop. red.] triumfowała podczas drugiej edycji Pomorskiej Nagrody Literackiej, powstał też spektakl emitowany w ramach Teatru Telewizji. Wybraliśmy nietypowe obiekty, bo niełatwo zaskoczyć ludzi ze Stambułu, który sam jest przecież perłą architektoniczną.

❖❖❖ **Popularyzacja nauki poprzez kulturę cyfrową nie jest tematem świeżym, taki The Oregon Trail od pół wieku wtłacza nam do głów informacje na temat kolonizacji Dzikiego Zachodu, zazwyczaj jednak mówimy o produktach stricte rozrywkowych, które uczą niejako przy okazji.**

Prowadzę teraz na Uniwersytecie Gdańskim zajęcia „historia w grach". Pokazuję studentom produkcje, które są kamieniami milowymi w popularyzowaniu historii, ale jest ich tak wiele, że trudno wszystkie wymienić. Gdy tylko wyliczam tytuły, młodzież od razu wymienia swoje propozycje i wygłasza uwagi – naprawdę zresztą celne. Gdy np. mówię o Hearts of Iron, Europie Universalis lub innych grach Paradox Interactive, zaraz podnoszą się głosy, że niby podstawa jest zgodna z historią, ale gdy przejmujemy kontrolę, rozwijamy państwo tak, jak chcemy, ingerując w prawdę historyczną. Często rozmawiamy o Kingdom Come, stworzonym przez pasjonatów czeskiego średniowiecza RPG-u z historyczną podszewką. Stale wraca także This War of Mine, strategia o przetrwaniu w trawio-

Waterworks! to karciana strategia, która przemyca sporo informacji o średniowiecznym Grudziądzu.

nym wojną mieście. A chociaż nie pada tam słowo „Sarajewo"...

❖❖❖...to pewne dekoracje pozwalają osadzić rozgrywkę właśnie na Bałkanach.

Dzięki uprzejmości Pawła Miechowskiego [PR-owiec 11 bit studios – dop. red.] otrzymałem komplet kodów do gry i mam możliwość prezentowania jej na zajęciach. Przygotowując się do omawiania This War of Mine, musiałem powtórzyć sobie konflikty zbrojne ostatnich 30 lat. Wstrząsnęło mną, że gra bitów nadaje się nie tylko do omawiania wojny w Bośni i Hercegowinie, ale do rozmowy o dziesiątkach podobnych sytuacji, które dzieją się, działy i niestety zapewne będą się dziać w przyszłości.

Kulczykowski popularyzuje naukę również bardziej tradycyjnymi metodami, zapraszając na wykopaliska dzieci i młodzież.

Dużo mówimy także o Valiant Hearts Ubisoftu, które powstało w setną rocznicę wybuchu I wojny światowej. My, Polacy, patrzymy na ten okres przez pryzmat szansy na odzyskanie niepodległości, nie kojarzymy go z wielką narodową tragedią. Tymczasem na Zachodzie jest on czymś wstrząsającym. Francusko-niemiecka perspektywa, jaką oferuje gra, bardzo ubogaca omawianie tamtych czasów.

Nie sposób nie wymienić w tym miejscu Total Wara, gigantycznej strategicznej serii, której twórcy współpracują z historykami. Mamy zresztą na uniwersytecie magistra historii, który sam tworzy mody do Total War: Rome'a 2. Bardzo dokładnie rekonstruuje on oddziały, jakich w „podstawce" nie ma. Liczba podobnych, oddolnych modyfikacji jest ogromna, angażują one dziesiątki, jeśli nie setki tysięcy ludzi na całym świecie.

❖❖❖ Przynajmniej tych starszych. Młodsi mogą natomiast sprawdzić ostatnie odsłony Assassin's Creeda, który po włączeniu discovery mode zmienia się w interaktywne muzeum z przewodnikiem. Taki tryb pozwala zrozumieć, jak wyglądało życie w antycznej Grecji i Egipcie czy średniowiecznej Anglii, a następnie sprawdzić zdobyte wiadomości w quizie.

Ubisoft ma rozmach, nie musi liczyć się z kosztami. To, co robi, jest przełomowe, dobrze by było, żeby discovery tour trafiło do szkół, bo to komponent bardzo rozbudowany i merytorycznie bez zarzutu. W dodatku to jedynie atrakcyjny dodatek do świetnej gry, co potencjalnie zwiększa liczbę jego odbiorców. Chciałbym, żeby duzi wydawcy szli właśnie w tę stronę: dokładali edukacyjny segment, nie obniżając poziomu rozgrywki.

Dużo dobrego mógłbym powiedzieć także o serii Cywilizacja, do której autorzy dołączają encyklopedię, w Kingdom Come także wpleciono niewymuszone elementy edukacyjne. Nauka zawsze powinna być opcjonalna. Takie podejście może wydać najlepsze owoce: przecież w Minecrafcie ruszono z kursem programowania Hour of Code, który sprawdziło już 85 mln dzieciaków! Potencjał współpracy środowiska naukowego z branżą twórców gier jest gigantyczny, gry mogą być narzędziem edukacyjnym – ale to wymaga otwartości obu stron.

Dam przykład: podczas PGA byłem przy stoisku z pewną grą, której rozgrywka koncentruje się na poznawaniu fauny w Ameryce Północnej. Kiedy zapytałem o konsultacje z biologami, usłyszałem, że twórcy „oczywiście mają to w planach"... A przecież build jest już na zaawansowanym etapie produkcji! Z naukowcami warto współpracować od początku. Może się z takiej współpracy urodzić coś dobrego, odpornego na ewentualną krytykę.

❖❖❖ Badacze są na taką współpracę gotowi?

Kiedy Waterworks! osiągnęło sukces, do mojego pokoju na Wydziale Historycznym UG zaczęli pukać koledzy i koleżanki – łącznie z dziesięć osób. Sami zainteresowali się formą popularyzacji nauki, którą zastosowałem, ale zupełnie nie wiedzieli, gdzie zacząć. Nie mieli know-howu, nie mieli znajomości. Owszem, środowisko akademickie jest hermetyczne. Podobnie jest ze środowiskiem twórców gier. Musimy ze sobą rozmawiać, poznawać się, a już najlepiej byłoby, gdyby powstała jakaś platforma komunikacji między nami. Jestem przekonany, że wspólnie możemy zdziałać wiele dobrego. □

O AUTORZE

Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

Lockdown jak soczewka

Była połowa marca 2020, sam początek kwarantanny. Mało kto wiedział, co dokładnie nas czeka. Panowała atmosfera zaniepokojenia i niepewności, ale też nieśmiałej nadziei, że kryzys zostanie przecież wkrótce zażegnany i wszystko wróci do normy. MARZENA FALKOWSKA

Pamiętam, że rozśmieszył mnie wtedy pewien tweet, którego autora niestety nie pomnę. Treść była mniej więcej taka: „Szykujecie się na izolację? Pamiętajcie, żeby pochować po domu notatki, kartki z pamiętnika i nagrania, które relacjonują ostatnie dni waszego życia, żeby gracze mogli stopniowo odkryć, co się z wami stało, i zdobyć odpowiednie osiągnięcie".

Co było dalej, wiadomo. Pandemia stała się codziennością, a życie wielu z nas faktycznie zaczęło przypominać symulator chodzenia (po raptem jednej lokacji!), mocno w stylu slow gaming. Jeśli wcześniej było ono raczej strategią wymagającą gorączkowego zarządzania czasem, żonglowania mnóstwem obowiązków i ciągłego przemieszczania się – zmiana nie zawsze była łatwa.

Wszyscy mamy swoje osobiste historie i doświadczenia związanie z graniem w lockdownie. Paradoksalnie dla niektórych graczy i graczek tak hołubiony wcześniej sposób spędzania wolnego czasu nagle stracił swój powab. Kiedy wyszarpywana wcześniej z trudem, wyczekiwana chwila przyjemności staje się dostępna na wyciągnięcie ręki, po pewnym czasie może ona zacząć zwyczajnie nużyć. Ale nie oszukujmy się – większość z nas grała więcej i częściej. Ponadto do grona odbiorców i odbiorczyń kultury cyfrowej dołączyły nowe osoby, które wcześniej od naszego medium z różnych powodów stroniły.

Kwarantanna zadziałała w pewnym sensie jak soczewka: skupiła i wzmocniła zarazem rozmaite funkcje, jakie pełnić mogą gry – zarówno pozytywne, jak i negatywne. Kto miał tendencję do kompulsywnego łapania za pada i tracenia poczucia czasu w ferworze zabawy, mógł mieć jeszcze większy problem, żeby się od niej oderwać. Brak ustalonej struktury dnia oraz poczucie pandemicznej niepewności nie pomagały.

Generalnie jednak w obliczu przymusowej izolacji na czoło wysunął się społecznościowy aspekt gier. A w zasadzie po prostu społeczny – bo to pierwsze słowo budzi skojarzenie z social media, co jest na miejscu tylko do pewnego stopnia. Ludzie łaknęli kontaktu, z konieczności zapośredniczonego przez sieć. Kto zjadł zęby na MMORPG-ach, dobrze wie, że wspólne wykonywanie misji ze sprawdzoną drużyną, nawet w kompletnej ciszy, może zapewnić poczucie wspólnoty i bliskości. O nawiązywaniu wieloletnich, kontynuowanych w realu przyjaźni (a nawet miłości!) na bazie dzielonego z drugą osobą zainteresowania danym tytułem nawet nie wspominam. Wartość takich relacji docenili też psychologowie i psycholożki, którzy w pandemii rzadziej ostrzegali przed zgubnym wpływem gier, a częściej zalecali je jako jeden ze sposobów na walkę z poczuciem osamotnienia.

To nieuchronnie prowadzi nas do tematu zdrowia psychicznego. Jakkolwiek nie lubię uzasadniać wartości gier, wychwalając ich właściwości zdrowotne (jak często robimy tak z książkami albo filmami?), nie da się zaprzeczyć, że w najtrudniejszych chwilach kwarantanny bywały dla nas kołem ratunkowym. Zwłaszcza że przejściowy kryzys nałożył się na istniejące wcześniej społeczne bolączki, takie jak depresja klimatyczna czy nierówności ekonomiczne.

Często zżymamy się na redukowanie gier do roli eskapistycznej rozrywki, ale eskapizm w swym najbardziej podstawowym sensie – oderwania się od rzeczywistości i od problemów z nią związanych – miewa dla naszej psychiki działanie zbawienne. Nie tylko obniża poziom stresu, ale i dodaje sił, żeby ostatecznie się z tymi problemami zmierzyć. Intelektualne, emocjonalne, a nierzadko i fizyczne zaangażowanie w gry znakomicie nadawało się do tego, żeby odpocząć od natrętnych, negatywnych myśli.

W obliczu mocno ograniczonych możliwości działania zapewniające swobodę wyboru gry nagle stały się jeszcze bardziej atrakcyjne. A poczucie braku konkretnych osiągnięć i ogólnej rozlazłości (w końcu ile można piec chleb i przeglądać katalog Netflixa?) można było częściowo zaleczyć, stawiając czoła wyzwaniom przed pecetem lub konsolą i triumfując nad kolejnymi przeciwnościami. Bywało, że pomagał tu nawet stary, dobry grinding.

Niezależnie więc od tego, czy w trakcie kwarantanny woleliśmy odwiedzać wyspy przyjaciół w Animal Crossing: New Horizon, na nowo zbierać baty w Dark Souls, prowadzić filozoficzne dyskusje w Disco Elysium czy pląsać w Just Dance, granie było zarówno po prostu graniem, jak i czymś więcej. Tak jak zawsze, tylko bardziej.

MARZENA FALKOWSKA – KRYTYCZKA GIER. PROWADZI BLOGA ALTERGRANIE, WSPÓŁPRACUJE Z MAGAZYNEM DWUTYGODNIK. PUBLIKOWAŁA M.IN. W JAWNYCH SNACH, PIXELU I WIĘZI.

MATEUSZ WITCZAK

Musimy przekroczyć barierę wieku

Grupa srebrnych graczy rośnie, rosną też przychody, jakie generuje, a oni sami powoli stają się dla gamedevu rozpoznawalną grupą – uważa dr DAMIAN GAŁUSZKA, socjolog reprezentujący Wydział Humanistyczny AGH w Krakowie.

❖❖❖ **MATEUSZ WITCZAK: – „Nie marnuj swojego czasu, starsi ludzie nie grają w gry wideo, a już z pewnością nie ma ich na tyle wielu, by się z tego tematu doktoryzować" – usłyszał od pewnego profesora Bob de Schutter, szykujący się wówczas do napisania pracy doktorskiej o silver gamingu.**

DAMIAN GAŁUSZKA: – Kiedy ja postanowiłem ugryźć temat graczy po 55. roku życia, mój promotor przyklasnął... Rzeczywiście jednak, myśląc o osobach starszych, nie kojarzymy ich z mediami cyfrowymi – już nie mówiąc o grach, do których przylgnęła łatka medium interesującego głównie młodzież.

❖❖❖ **Równolegle dominuje stereotyp, że jeżeli senior gra, to zamyka się w retro.**

W trakcie moich badań rozmawiałem z ludźmi, którzy pamiętają jeszcze polskie komputery Odra i którzy kupowali dla swoich dzieci Atari czy Commodore 64, a potem sami uruchamiali na nich River Raida. I na tym koniec. Ale spotkałem też osoby, które w latach 90. wskoczyły do obozu Sony i grają na kolejnych PlayStation – od „jedynki do „piątki".

Najbardziej interesuje mnie jednak szybko rosnąca populacja tych, którzy późno otwierają się na granie. Jakiś czas temu media przytaczały przykład pewnego 70-letniego pana z Katowic, który odkrył w sobie pasję do World of Warcraft, jest też słynna „Babcia Skyrim", 85-letnia Amerykanka, która nagrywa filmy ze Skyrima od prawie dekady. Osobną grupę stanowią srebrni gracze, którzy z powodu udaru lub niepełnosprawności musieli zmodyfikować swój styl życia i zainteresowali się – dajmy na to – grami przeglądarkowymi w rodzaju Plemion czy OGame'a.

Dajmy sobie spokój ze stereotypem, że jeśli ktoś nie zaczął grać w młodości, to później się grami nie zainteresuje! Silver gaming nie dotyczy tylko osób, które zaczynały od zakupów na giełdzie komputerowej i kontynuowały zainteresowanie grami przez resztę życia. Zresztą, kolejny przykład: prowadząc wywiady pogłębione, natrafiłem na pewną panią, która miała problem z poruszaniem się – zwichnęła nogę, trzeba ją było rehabilitować, a najskuteczniejszą formą rehabilitacji jest ruch. Sęk w tym, że spacery okazały się dla niej bardzo nudne.

Moja rozmówczyni przeczytała w „Komputer Świecie" o Pokemon GO, w wieku prawie 60 lat ściągnęła grę na swoją komórkę... i wsiąkła. Zaczęła spacerować po swoim mieście, zainstalowała Discorda, dzięki któremu weszła w społeczność i umawiała się na wspólne łapanie Pokemonów z ludźmi wyraźnie od siebie młodszymi. To przykład międzygeneracyjnego potencjału silver gamingu.

❖❖❖ **Czego srebrni gracze potrzebują, by z tego potencjału skorzystać?**

Połączenia kompetencji cyfrowych i kapitału growego: zestawu umiejętności praktycznych i wiedzy o grach, dzięki którym mogliby w efektywny sposób z tego medium korzystać. Wśród seniorów ciągle króluje tradycyjna, linearna telewizja – i nic dziwnego, bo miewają oni czasem trudności z obsługą urządzenia, na którym mogliby grę uruchomić.

❖❖❖ **A jak już uruchomią, to jaką?**

ESA(*) we współpracy z AARP(**) co jakiś czas publikują raporty na temat tego, jak grają starsi Amerykanie. Wiodącym gatunkiem są gry logiczne, karciane czy cyfrowe planszówki. Rzadziej angażują się w rozgrywki sieciowe, bo niespecjalnie zależy im na rywalizacji.

(*) Entertainment Software Association
(**) American Association of Retired Persons

❖❖❖ **Ale już badacze Quantic Foundry twierdzą, że seniorzy sięgają często po MMO Second Life. Z kolei twórcy Sky: Children of Light sami podnieśli, że choć nie reklamowali swojej gry wśród srebrnych graczy, cieszyła się w tej grupie wiekowej niesamowitym popytem.**

Tytuły, które wymieniłeś, opierają się na współpracy, nie rywalizacji; to nie są sieciowe shootery, w których istotna byłaby szybkość reakcji. Z badań, które przeprowadziliśmy dwa lata temu z Krakowskim Parkiem Technologicznym i Polish Gamers Observatory, wiemy, że polscy gracze w wieku 55–65 lat unikają zabawy przez internet. Zależy im przede wszystkim na relaksie, na czymś, co pozwoli uporać się z nudą. Co ciekawe: są oni stabilni w swoich wyborach, grają niekiedy nawet kilka razy w tygodniu, ale nieczęsto zmieniają gry.

Z drugiej strony, potrafią być w tych tytułach znakomici. Rozmawiałem z osobami, które wbiły po kilkaset „platyn" w produkcjach AAA. Choć do zabawy zainspirowało ich młodsze pokolenie, to synowie czy córki nawet już nie próbują grać z osobą starszą, bo po prostu nie są w stanie za nią nadążyć.

❖❖❖ **A ilu srebrnych graczy właściwie jest?**

W Polsce wciąż poruszamy się w obszarze pełnym białych plam, brakuje nam badań na dużych próbach, które byłyby reprezentatywne dla ogółu populacji. Mamy natomiast dane od ESA i ISFE(***), z których wynika, że graczy po pięćdziesiątce już teraz mamy ok. 20% – zarówno w Stanach, jak i na Starym Kontynencie.

Oczywiście mogą tu zachodzić pewne różnice kulturowe: trochę inaczej grają osoby starsze w USA, gdzie rynek jest dojrzalszy. Już kilkanaście lat temu ruszyła tam liga Wii Bowling; błyskawicznie odkryto potencjał gier ruchowych i zaproszono mieszkańców domów opieki, by rywalizowali ze sobą w ramach ogólnokrajowych zawodów.

❖❖❖ **Skoro srebrni gracze chętnie bawią się ze sobą, a stronią od rywalizacji w sieci – może problemem jest toksyczność, której na serwerach nie brakuje?**

Pamiętam relację jednej z pań, która grając w WoW-a dostała się do gildii z młodszymi graczami. Szybko ocenili oni, że ta nie daje rady, ma za słaby skill, obniża poziom drużyny i zawala questy. Bardzo się wówczas zniechęciła. Ale znalazła na jednym z forów grupę ludzi podobnych do niej, którzy rozumieli, że potrzebuje ona nieco więcej czasu, by opanować niezbędne umiejętności.

Z pewnością ta sytuacja była podszyta ejdżyzmem, ale nie jest ona regułą. Wcześniej rozmawialiśmy o Polce, która zaczęła odnajdywać się w społeczności Pokemon GO. W wywiadzie wspominała ona, że zawsze ktoś na nią czekał, spokojnie wyjaśniał, jak złapać jakiegoś Pokemona, tłumaczył zawiłości rozgrywki. Dano jej do zrozumienia, że jest częścią wspólnoty. Srebrni gracze są różni, ale jeśli chodzi o Polskę, to osoby, które najczęściej grają same, nad rywalizację przedkładają kooperację i – co widać w moich badaniach – są mniej skore do wydawania dużych sum na gry.

❖❖❖ **Powoli się to zmienia. Cytowana przez ciebie AARP w raporcie z 2016 r. twierdziła, że amerykańscy seniorzy przeznaczają rocznie na gry 523 mln dol. W 2020: już 3,5 mld.**

Osiem lat wcześniej Pew Research Center zbadało, jak Amerykanie grają. Otóż najintensywniej jako dzieci i... emeryci. Emerytura uwalnia kilka-kilkanaście godzin wolnego dziennie, senior musi go jakoś zagospodarować. Mówiąc krótko: grupa srebrnych graczy rośnie, rosną też przychody, jakie generuje, a oni sami powoli stają się dla gamedevu rozpoznawalną grupą.

❖❖❖ **Czy na pewno? Nintendo wyemitowało swego czasu targetowaną na seniorów reklamówkę Wii Bowling, w której wystąpił Patrick Stewart, ale nie przypominam sobie, by podobne kampanie ogłosiły kiedykolwiek Sony czy Ubisoft.**

Pod koniec 2020 r. na youtube'owym kanale marki Xbox pojawił się kilkuminutowy film. Przedstawiono w nim historię osoby starszej, którą od rodziny odseparowała pandemia, ale – oczywiście – Xbox pozwolił jej na zachowanie kontaktu z wnukami. Połączył, przynajmniej pośrednio, rodzinę.

Microsoft w ogóle otwiera się na marginalizowane grupy. Kilka lat temu przedstawił Adaptive Controller, ukłon w stronę graczy z niepełnosprawnościami i niektórych osób starszych – w końcu w toku starzenia się nasze sprawności motoryczne ulegają często degradacji. Lenovo podeszło do sprawy w trochę inny sposób, ogłaszając powołanie drużyny e-sportowej Gray Gunners, a więc 70-latków, którzy rywalizowali w Counter-Strike'a.

❖❖❖ **Podczas Games for Impact de Schutter narzekał, że osoby po pięćdziesiątce często odbijają się od naszego medium, bo ono samo sprowadza je do stereotypów (supporting granny, action granny, horror grany). Rzadko też powierza się im role protagonistów.**

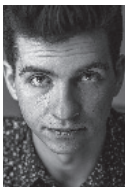
Oczywiście jestem za tym, aby postaci w wieku dojrzałym niuansować... Patrząc jednak na polski kontekst, nie wydaje mi się, by miało to kluczowe znaczenie. W kontrze mógłbym zresztą przytoczyć zdanie uznanej badaczki Mii Consalvo, która twierdzi – na podstawie swoich badań – że seniorzy nie chcą gier o przemijaniu i nie szukają na ekranie ludzi sobie podobnych.

Istotniejsze od stereotypów w grach wydają mi się stereotypy wokół gier: choćby ten, że są one rzekomo rozrywką wyłącznie dla ludzi młodych. Albo fakt, że osoba starsza nie widzi, w jaki sposób granie mogłoby wnieść do jej życia coś pozytywnego – ten wątek wraca w wielu analizach. Tymczasem dla seniora istotne jest, by zobaczył w graniu pożytek.

W swoich badaniach odwołuję się do teorii aktywnego starzenia się. Owszem, z wiekiem kurczą się nasze sieci społeczne, jesteśmy mniej aktywni, stajemy się coraz słabsi fizycznie i poznawczo, ale przecież da się znaleźć nowe aktywności, które zrekompensowałyby straty. Gry wideo jak najbardziej mogą aktywizować seniorów, otwierając ich na zupełnie nowe doświadczenia i na świat cyfrowy. Pora to dostrzec, zaakceptować i poszukać takich rozwiązań w zakresie popularyzacji silver gamingu, jakie zyskałyby aprobatę osób starszych, których przecież ciągle będzie w społeczeństwie przybywać. Mam nadzieję, że moja praca naukowa przyczyni się do realizacji marzenia o gamingu, który przekracza barierę wieku. □

(***) Interactive Software Federation of Europe

O AUTORZE

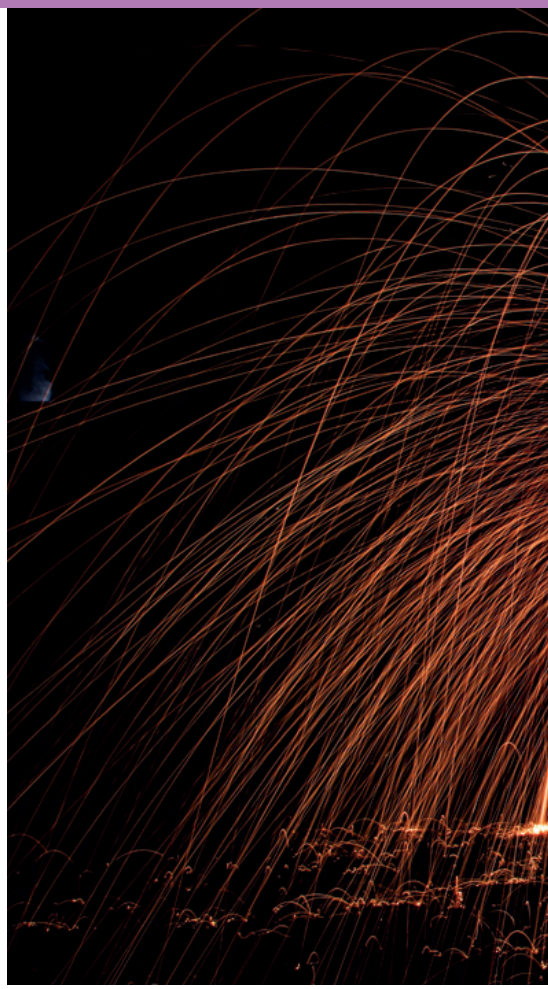


Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

DR AGNIESZKA MULAK

Fireball dla rozwoju osobistego



„Przeciążają umysł, układ nerwowy dzieci licznymi, skomplikowanymi zadaniami i szkodzą ciału przez długie okresy bezruchu"[1]. To cytat z prasy na temat... nie, nie gier, tylko edukacji w XIX-wiecznej szkole.

Każde nowe zjawisko budzi obawy; zarówno prasie drukarskiej, telegrafowi, jak i radiu zarzucano, że niszczą więzi społeczne, przeciążają informacyjnie i prowadzą do erozji myślenia[2,3,4,5]. Obecnie o to samo oskarżane są gry. Tymczasem coraz więcej badań pokazuje, że czas spędzony przed komputerem czy konsolą może przynieść wymierne korzyści. Jakie? To zależy od gatunku...

→ SPOSTRZEGANIE, REFLEKS I UWAGA

Najwięcej badań pokazuje pozytywny wpływ grania na odbieranie i przetwarzanie informacji. Do efektów tego typu zalicza się wzrost szybkości reakcji na zmiany w otoczeniu, czyli potocznie: lepszy **refleks** [6][7]. Można go wyćwiczyć, uruchamiając strategie czasu rzeczywistego (RTS-y) czy symulatory – królują tu jednak szeroko rozumiane gry akcji (w tym FPS-y). Te ostatnie rozwijają też nasze **umiejętności wzrokowe** [8][9] – przede wszystkim widzenie peryferyjne oraz wrażliwość na kontrast, która jest uznawana za podstawowy komponent widzenia. Jeżeli więc wieczorem potykasz się o krawężniki, a przy słabym oświetleniu gorzej rozpoznajesz twarze i męczy cię czytanie gazet, rozważ odpalenie Dying Lighta 2 albo Shadow Warriora 3.

Nie możesz znaleźć kluczy w bałaganie albo twarzy w tłumie? Gry akcji (oraz przygodówki hidden object) zapewniają lepsze dostrzeganie obiektów w obecności zakłóceń – mówiąc kolokwialnie: doskonalą **spostrzegawczość** [10][6]. Dodatkowo uczą rozpoznawania przedmiotów trójwymiarowych i tzw. rotacji mentalnej, a więc wyobrażania sobie rzeczy w przestrzeni, dzięki czemu np. łatwiej przeczytasz mapę.

Mało? Gry akcji trenują **pamięć operacyjną i uwagę** [8][11]. Wyrabiają tzw. uwagę selektywną, a więc zdolność skupienia się na tym, co w danym momencie ważne, nawet w obecności bodźców rozpraszających (drobną poprawę zauważono już po godzinnej rozgrywce w League of Legends!). Z kolei trening pamięci operacyjnej pozwala na dłuższe utrzymywanie skupienia na więcej niż jednym elemencie na raz. Co więcej, gry akcji i RTS-y poprawiają szybkie przenoszenie uwagi pomiędzy kilkoma zadaniami, wyrabiają zatem **multitasking** [6] i zdolność do szybkich zmian w podejściu i działaniu, tj. **elastyczność myślenia** [12].

Wymienione wyżej umiejętności są kluczowe dla każdego, kto siada za kierownicą, i bezpośrednio wiążą się z liczbą wypadków drogowych [11]. Pozwalają też skuteczniej radzić sobie z dużą liczbą informacji, którą oferuje nam internet, i lepiej funkcjonować w każdej wielozadaniowej pracy. Ponieważ gry akcji ćwiczą uwagę, coraz częściej są elementem terapii ADHD [13]. Dyslektykom mogą natomiast przynieść podobną po-

Lektury uzupełniające

Listę przypisów do tekstu znajdziecie na stronie na stronie polskigamedev.pl/przypis.

Coraz więcej badań pokazuje, że czas spędzony przed komputerem czy konsolą może przynieść wymierne korzyści. Jakie? To zależy od gatunku.

prawę, co niektóre specjalistyczne zestawy ćwiczeń wzrokowych [8].

Nie zapominajmy też, że nasze umiejętności poznawcze pogarszają się z wiekiem. Zaprzyjaźnienie się seniorów z Age of Empires czy innym RTS-em skutecznie pomaga tym zmianom zapobiegać [14][15].

→ MYŚLENIE I DZIAŁANIE

Gry mogą także poszerzać wiedzę. Trudno podsumować badania w tym zakresie, ponieważ efekt zależy od szczegółowych mechanik danego tytułu. W kilku analizach wskazywano jednak, że gry rozrywkowe uczą skutecznie [16], a przede wszystkim zapewniają lepsze **zrozumienie** znanych już zjawisk [17] – pomagają dostrzec, jak koncepcje i fakty łączą się ze sobą oraz uczą ich wykorzystania w praktyce. Przykładowo uczniowie grający w wybrane casualowe gry typu puzzle lepiej rozumieli podstawy fizyki mechanicznej [18]. Inna grupa, którą posadzono na kilka sesji przed strategiami, lepiej pojmowała fakty geograficzne i historyczne [19].

Produkcje z wolniejszą rozgrywką, w których gracze mają do wyboru kilka możliwych celów lub więcej niż jedną metodę wykonania zadania – przede wszystkim strategie (ale nie RTS-y!) oraz RPG-i – rozwijają **umiejętność rozwiązywania problemów** [20][21][22]. Przekłada się ona na wiele aspektów życia: od wyników w nauce, przez innowacyjność w pracy, aż po tworzenie szczęśliwszych rodzin.

Wysiłek i zaangażowanie, jakie każdy z nas wkłada w realizację celów, zależą od indywidualnego **stylu motywacji.** Ten zaś można wykształcić za pomocą gier. Skuteczny styl, a więc taki, który pozwala na osiąganie sukcesów zawodowych i osobistych – ułatwia **zaangażowanie się** w zadania i **niepoddawanie się w obliczu porażek** [28]. Większość gier jest projektowana w taki sposób, by budować zaangażowanie, a porażki były częścią przyjemnej rozgrywki. W konsekwencji ich mechaniki silnie motywują do osiągania celów tak wewnątrz wirtualnego świata, jak i poza nim, budując właśnie skuteczny styl motywacji [27][22]. Gdy odbiorcy gier akcji, strategii czy RPG-ów otrzymują zadanie w świecie realnym, wkładają w nie więcej wysiłku, a gdy jest ono trudne lub gdy po drodze pojawiają się problemy – dłużej się nie poddają.

Coraz więcej badań wskazuje też, że takie gry poprawiają umiejętność **podejmowania decyzji** (np. u studentów informatyki, lekarzy i pielęgniarek) [24]. Dlatego specjalnie wybrane produkcje rozrywkowe lub tzw. gry użytkowe są skutecznie wykorzystywane w szkoleniach z podejmowania decyzji dla różnych grup zawodowych (np. dla wojskowych czy osób zarządzających projektami biznesowymi [25][26]).

→ EMOCJE

Nikogo raczej nie zdziwi, że gry generują pozytywne emocje. Mniej oczywista jest siła tego efektu. Dla przykładu: jeden z eksperymentów [29] przeprowadzono na osobach z depresją i zaburzeniami lękowymi, które nie ustępowały mimo leczenia farmakologicznego. Pierwsza grupa otrzymała dodatkowy lek (standardowo stoso-

RPG-i poprawiają nastrój i pomagają stworzyć właściwy styl motywacji. W dodatku ich multiplayerowi kuzyni - jak polskie Broken Ranks - dają poczucie więzi i zmniejszają odczuwaną samotność.

wany w tej sytuacji), druga natomiast cztery razy w tygodniu zasiadała do Plants vs. Zombies na 30-45-minutowe sesje. Po miesiącu znacznie niższy poziom lęku zaobserwowano właśnie u graczy.

Istnieje wiele badań potwierdzających skuteczność gier w regulowaniu emocji – zarówno u osób zdrowych, jak i u tych, które doświadczają zaburzeń emocjonalnych [30][27][31]. Najlepiej sprawdzają się na tym polu tytuły mało wymagające, pozwalające na rozgrywanie krótszych sesji, a więc gry z segmentu casual. **Redukują one lęk** i to skuteczniej niż niektóre rodzaje terapii oraz leki anksjolityczne [32]. Badania pokazują, że efekt ten można wykorzystać w różnych sytuacjach; przykładowo granie przed operacją istotnie zmniejsza lęk pacjentów [58]. Gry typu casual mogą też **obniżać poziom stresu** – i to skuteczniej niż tradycyjne techniki, takie jak trening zarządzania stresem czy sterowana relaksacja [32]. Wniosek? Następnym razem, gdy będziesz obgryzać paznokcie, czekając na rozmowę kwalifikacyjną albo wyniki egzaminu, wyciągnij komórkę i odpal Angry Birds lub Candy Crusha.

W sytuacjach życiowo trudnych tytuły casualowe i RPG-i pomagają **radzić sobie z silnymi emocjami** [33]. Ponadto **poprawiają nastrój** [6][27][32] zarówno u zdrowych, jak i u osób z depresją. Mimo iż prawie każda gra wywołuje pozytywne emocje, to właśnie casuale i RPG-i pomagają najskuteczniej (ze względu na opisane wyżej dodatkowe skutki). Badania sugerują, że wiele ludzi stosuje je w taki sposób celowo.

Większość z nas posiada mniej lub bardziej świadome strategie radzenia sobie z własnym lękiem i smutkiem, a gry są jednym z narzędzi wybieranych do takiej **regulacji samopoczucia na co dzień** [33]. Niektórzy badacze wskazują też, że tytuły tych gatunków zwiększają poczucie wpływu na otoczenie i własną sytuację (tzw. poczucie sprawczości) [34][35].

SKOMPONUJ SOBIE DIETĘ

Efekty	Dania główne	Przystawki
Poprawa wzroku, uwagi, szybkości reakcji i adaptacji do zmian	RTS-y Gry akcji (w tym FPS-y)	Wyścigi Symulatory
Umiejętność rozwiązywania problemów	Gry strategiczne (nie RTS-y) RPG-i	Puzzle games
Motywacja Osiąganie sukcesów	RPG-i Gry akcji Puzzle games (nie casual)	Graj w co chcesz. Dobierz grę o odpowiednim poziomie trudności (nie za łatwą)
Poprawa nastroju, regulacja emocji Redukcja lęku i stresu	Gry typu casual	RPG-i Przygodówki
Poznawanie ludzi Pogłębianie relacji Współpraca i komunikacja	Gry z mechaniką kooperacji z innymi graczami	Dowolna gra z trybem multiplayer
Empatia Zachowania prospołeczne	Gry z elementami współpracy lub pomagania (graczom lub NPC-om)	

ZAPRASZA

mtp GRUPA

SPONSOR GŁÓWNY

ROCKSTAR ENERGY DRINK

PGA

POZNAN GAME ARENA

06-08 X 2023

TU BIJE SERCE GAMINGU

BILETY DOSTĘPNE NA:

TO BILET.PL

WWW.GAMEARENA.PL

MMORPG-i mogą przyczynić się do realnego wsparcia społecznego.

→ RELACJE Z LUDŹMI

Przez wiele lat gry były oskarżane o to, że izolują społecznie, jednak liczne publikacje obaliły ten stereotyp. Granie z innymi w trybie multiplayer daje **poczucie więzi** [36][22] i **zmniejsza** odczuwaną **samotność**. Okazało się to niebywale ważne w czasie pandemii covid-19 [37], gdy multiplayery stanowiły jedną z nielicznych możliwości wspólnego spędzania czasu (przykładowo poczucie samotności u entuzjastów Animal Crossing: New Horizons było tym mniejsze, im częściej odwiedzali wyspy innych graczy [38]).

Tryb multiplayer sprzyja też **budowaniu kapitału społecznego** [39]: zawieraniu nowych znajomości oraz pogłębianiu tych już istniejących. Znaczna część komunikacji w grach dotyczy emocji, a nie tylko wykonywanych zadań, zaś znajomości i przyjaźnie zawierane na serwerach nie ustępują pod względem jakości tym, które zaczęły się offline. Badania nad produkcjami MMO (Massive Multiplayer Online), a zwłaszcza MMORPG, wskazują, że ze znajomymi w grach rozmawiamy często o życiu w „realu", w tym również na tematy ważne i wrażliwe, a nawet takie, których nie poruszamy z rodziną i przyjaciółmi spotykanymi twarzą w twarz[40][35]. Dlatego przyjaźnie zawierane np. w World of Warcraft stanowią źródło realnego **wsparcia społecznego** [41]. Z kolei wspólne granie z osobami znanymi ze świata rzeczywistego może **poprawiać i pogłębiać relację** [40]. Członkowie rodzin, które często zasiadają wspólnie przed komputerem czy konsolą, deklarują większe poczucie bliskości [42].

Wiele badań pokazuje, że pozytywnie mogą działać na nas wszystkie gry, które zawierają „elementy prospołeczne" – czyli takie, których mechanika uwzględnia jedną z dwóch rzeczy: współpracę lub pomaganie (innym graczom bądź NPC-om). Nie oznacza to, że taka produkcja ma skupiać się na uczynności albo być pozbawiona rywalizacji i przemocy – w badaniach używano np. Lemmingów [41] i Fortnite'a [44]. Gry z elementami prospołecznymi zwiększają **tendencję do pomagania innym** (po rozgrywce badani częściej zgadzali się na prośbę o pomoc lub przekazywali coś na cele charytatywne) oraz do **współpracy** (częściej dzielili się z grupą tym, co mieli, i chętniej współdziałali)[22][43]. Niektóre badania dowodzą, że gry z elementami prospołecznymi skutkują też **większą empatią** [45][46].

Tytuły z mechaniką kooperacji dodatkowo rozwijają też **umiejętności pracy w grupie** oraz **skutecznej komunikacji** [47]. Efekt ten jest na tyle silny, że amerykańskie wojsko korzysta nich od ponad 20 lat, by trenować żołnierzy [20]. Oczywiście, większość gier wykorzystywanych przez armię zaprojektowano specjalnie do tego celu; w 2019 r. USA przeznaczyło na ich development 50 milionów dolarów [48][49]. Warto jednak pamiętać, że w szkoleniach wojska wykorzystywane były także komercyjne blockbustery np. Doom [20] czy ARMA, a weteranom wojsko zaleca sesje z Call of Duty [50].

→ CIĄG DALSZY NASTĄPI

W tekście, który właśnie czytasz, opisałam tylko najlepiej udokumentowane i najbardziej uniwersalne korzyści gier. Pozytywnych efektów, które może przynieść nasze hobby, jest jednak znacznie, znacznie więcej. Pojedyncze badania wskazują np. na związki gier z kreatywnością (zwłaszcza sandboksów) [52][53], zaangażowaniem w sport [22][51], odpornością na stres (horrory są używane w treningu antystresowym żołnierzy)[54] czy samooceną [22][34].

Pytanie, jak gry wpływają na graczy, ma dziś równie mało sensu co rozważanie jak jedzenie wpływa na ludzi. Otóż różnie, w zależności od tego, jaką treść konsumują. Dietę należy dopasować do własnych potrzeb, w czym, mam nadzieję, pomoże wam zaszyta w tekst ramka. □

Łyżka dziegciu

Już teraz granie ma wiele dobrze udokumentowanych zalet – co oczywiście nie znaczy, że należy zignorować doniesienia o wadach. Pamiętajmy jednak, że negatywne efekty to zaledwie niewielki fragment oddziaływania medium na odbiorców; dyskutowane często związki między grami a agresją prawdopodobnie istnieją, choć są bardzo słabe (mniejsze niż w przypadku telewizji) [55][56][41]. Uzależnienie i granie problematyczne dotyczą zaledwie 2-3 % odbiorców [57]. Dla przeważającej większości gry to po prostu przyjemna część codzienności, dzięki której czują się lepiej, mają lepszą motywację do działania i rozwijają wiele umiejętności.

O AUTORZE

dr Agnieszka Mulak

Designerka, pisarka i badaczka. Tworzyła mechaniki i narracje zarówno do gier użytkowych, jak i rozrywkowych. Aktualnie pracuje (i dobrze się bawi) jako creative lead w Anshar Studios. Medium zajmuje się także badawczo, prowadząc eksperymenty w ramach doktoratu na Uniwersytecie Warszawskim.

Wszystkie ręce na pokład

Kolega z redakcji śmieje się, że niezawodną miarą starości jest nastrój, w jakim otwierasz skrzynkę na listy – kiedyś były w niej filmy na DVD i „Kaczor Donald", dziś trafiają tam złowróżbne awiza albo pity jedenaście. Pewnie ma rację, choć z perspektywy gracza wygląda to nieco inaczej.

MICHAŁ WALKIEWICZ

Dla przykładu, z wiekiem spada moja odporność na marketingową blagę, rośnie natomiast frustracja sztuką w stanie surowym. Robię się też coraz gorszym betatesterem na wolontariacie, a każdą obietnicę traktuję jak ostrzeżenie. Na szczęście z tej frustracji, wywołanej przez reboot Saints Row i podsycanej przez nie tak znowu niedawny Gamescom, wybiło mnie studio Frogwares. Ukraińcy przyjechali na niemieckie targi, co nosi znamiona podwójnego triumfu. Po pierwsze, ich podróż z Ukrainy do Niemiec trwała dłużej niż rejs przez Atlantyk. Po drugie, jej symbolicznego znaczenia nie da się przecenić.

„Nie chcemy, by branża o nas zapomniała" – mówiła dyrektorka operacyjna Nika Awajan. A ja dodałbym jedynie tyle, że gracze też nie powinni.

Przewińmy wskazówki zegara: jeszcze na początku roku naszym głównym zmartwieniem – poza szalejącą pandemią – było tsunami lutowych premier. Ci wrażliwsi z nas złorzeczyli być może Bobby'emu Kotickowi i trzymali kciuki za raczkujące związki zawodowe. Ale kilka dni później myśleliśmy tylko o tym, co spakować do plecaka, który postawimy pod drzwiami – w pierwszych dniach wojny w Ukrainie nie była to przecież panika, tylko zdrowy rozsądek. Wojna w Europie stała się faktem, podobnie jak solidarnościowy zryw, także w naszym kraju.

Choć wszyscy pomagaliśmy, w głowie kotłowały się podobne wątpliwości – może zbyt mało, najpewniej zbyt późno. O sile takich gestów napisano wtedy całe tomy. Ale czas, w którym nie trzeba wstydzić się banału, trwa dalej – reakcję polskiej branży gier wideo na wydarzenia w Ukrainie oglądałem z autentycznym wzruszeniem. Egzamin z solidarności, empatii i przyzwoitości rodzimy gamedev zdał wówczas celująco. CD Projekt RED, 11-Bit Studios, Techland, Embracer Group, czyli właściciele Flying Wild Hog, People Can Fly, Whitemoon Games, Vile Monarch, Crunching Koalas, RedDeerGames, Ten Square Games, State of Play, PolyAmorous, The Farm 51, Huuuge Games, Bloober Team, Varsav Game Studios, One More Level, GOG, All in! Games, Artifex Mundi, Draw Distance, Rage Quit Games – przelewy, paczki, kwesty, stypendia, darowizny, płatne praktyki. Dziesiątki milionów złotych i, właśnie, wsparcie symboliczne, którego zwykliśmy nie doceniać, a które wojna zamieniła w wartość policzalną. Dziś możemy ją do siebie dodawać, jakby istniał matematyczny wzór na przyzwoitość.

Chociaż chciałoby się, żeby wszystkie takie akcje trwały w nieskończoność, a ludzie kupowali ukraińskie gry nie tylko dla siebie, ale i dla swoich rodzin oraz przyjaciół, to przecież jedynie posłowie do rozdziału historii gier wideo pisanego przez wspomagające armię i ludność cywilną ukraińskie studia – odpowiedzialne za serię Metro 4A Games, twórców S.T.A.L.K.E.R.A, GSC Game World, maleńki Pinokl (Party Hard), czy wspomniane Frogwares. Część pracowników tej ostatniej firmy zaciągnęła się do armii, niektórzy zostali w pogotowiu, reszta pracowała w biurach w kilku ukraińskich miastach (największe, Chersoń, trafił pod okupację). Pieniądze na „Sherlocka" zebrali na Kickstarterze, dzięki grantom od (m.in. od Epic Games) udało im się przeprowadzić przeprowadzkę, a w trakcie kampanii umożliwiali graczom pozostawienie wiadomości na pociskach, które uderzą w rosyjskie cele.

Jakiś czas temu nadrobiłem This War of Mine – chyba w odruchu bezwarunkowym na zwiastun nowego Call of Duty (żeby nie było, Call of Duty to dla mnie Święty Mikołaj w październiku, ale koncert na sto karabinów wydaje mi się w trakcie trwającej rosyjskiej napaści jakoś mało atrakcyjny). To gra, która unaocznia tragedię wojny, lecz nie w sposób, do którego przywykliśmy (nawet w tekstach przyjmujących perspektywę cywili). Horrorem konfliktu zbrojnego okazuje się rutyna życia w obliczu śmierci, monotonia codzienności idąca pod rękę z paraliżującym strachem. Sama wojna – fikcyjna, choć nasuwająca skojarzenia z wydarzeniami w byłej Jugosławii – zmaterializowała się na naszych oczach. Wciąż trwa i jest doświadczeniem, na które nie przygotowały nas ani lekcje historii, ani opowieści babć i dziadków, nie wspominając nawet o kinie, literaturze czy grach wideo. Każdy ma swoją wrażliwość. Ja dla przykładu nie mogę uwierzyć, że piekło wygląda dziś jak duża, europejska stolica. Że wszystkie filmy i gry wideo, które opowiadały o grozie wojny, mówiły językiem, który nie pozwala tej wojny zracjonalizować.

Odruchowo chciałem napisać: za wcześnie, by myśleć o tym, jak będzie wyglądał powrót do tych narracji. Ale jedno jest pewne: ich niewinność oraz nasza naiwność są już pieśnią przeszłości.

MICHAŁ WALKIEWICZ – KRYTYK FILMOWY, DZIENNIKARZ, REDAKTOR NACZELNY PORTALU FILMWEB.PL. ABSOLWENT FILMOZNAWSTWA NA UAM W POZNANIU I WYKŁADOWCA W WARSZAWSKIM LICEUM KREACJI GIER. AUTOR KSIĄŻEK I PROGRAMÓW O FILMACH ORAZ GRACH WIDEO. PUBLIKOWAŁ M.IN. W „FILMIE", „MACHINIE", „CZASIE KULTURY" I „PLAYBOYU", DZIŚ WSPÓŁPRACUJE M.IN. Z „DWUTYGODNIKIEM", NEWONCE.RADIO ORAZ „PSX EXTREME". PROWADZI AUTORSKIE AUDYCJE I PODCASTY „WALKIE-TALKIE" I „STRZAŁKĄ CHODZISZ, SPACJĄ SKACZESZ" ORAZ „KRWAWA GADKA".

MATEUSZ WITCZAK

Niepełnogrywalność

Co powinni zrobić twórcy gier, by wyjść naprzeciw potrzebom graczy z niepełnosprawnościami? Otóż przede wszystkim zadbać o pełnosprawnych odbiorców.

Po premierze bezkompromisowo trudnego Sekiro: Shadows Die Twice rozgorzała dyskusja, czy gry wideo powinny mieć – w związku z potrzebami osób z niepełnosprawnościami – tryb łatwy. Stanowisko zajęły w tej sprawie m.in. redakcje DigitalTrends, IGN, PlayStation LifeStyle, VentureBeat, Hollywood Reportera czy (na krajowym podwórku) Gram.pl. A na okrasę: dziesiątki tysięcy użytkowników Reddita i Twittera. Czy faktycznie powinny, pytam niewidomego inżyniera dźwięku Tomasza Tworka. – *Nie powinny. Nie tego jako gracz oczekuję. Nie wszystko, co jest dostępne, musi być „łatwe", każdy powinien odnajdywać w grach wyzwanie.*

Podobnie twierdzi Steven Spohn, jeden z szefów AbleGamers, największej na świecie fundacji zajmującej się problematyką dostępności (ang. *accessibility*). Gdy przez media przetaczała się dyskusja na temat trybu łatwego w Sekiro, ów zatweetował: „Jestem szczerze zmęczony powtarzaniem siebie samego. To moje ostatnie oświadczenie w tej sprawie (...). **Accessibility oznacza opcje, a nie łatwą rozgrywkę**". Listę takich „opcji" znajdziemy choćby na łamach Game Accessibility Guidelines (bit.ly/341JhU2). Eksperci podzielili narzędzia dostępnościowe na łatwe we wprowadzeniu (konfigurowalna klawiszologia, możliwość regulacji ustawień dźwięku), te wymagające od twórców pewnego wysiłku (dostosowanie kontrastu, napisy kontekstowe) oraz zaawansowane (podświetlanie interaktywnych elementów).

→ NISZA? NIEZUPEŁNIE

Troska o graczy z niepełnosprawnościami nie jest już dłużej ciekawostką, ale cywilizacyjnym standardem. Od lat Apple zaszywa kolejne ułatwienia w swoim systemie operacyjnym iOS. Podobne rozwiązania znajdziemy w menu konsol Sony i Microsoftu, obie firmy zobowiązują też swoje wewnętrzne studia do projektowania gier z myślą o każdym odbiorcy. Jakby tego było mało, gigant z Redmond cztery lata temu ruszył ze sprzedażą Xbox Adaptive Controllera; dość wygodnego, acz jego siła tkwi w modułowości – do urządzenia da się podpiąć niemal wszystkie dostępne na rynku pedały, przyciski, pady i dżojstiki. Zastrzegł też patent na specjalną nakładkę do pada, jaka będzie wyświetlać komunikaty za pomocą alfabetu Braille'a.

Do masowej świadomości accessibility wdarło się przebojem, dzięki kapitule The Game Awards (słusznie nazywanych „Oscarami dla twórców gier"), która w 2020 r. po raz pierwszy wręczyła statuetkę w kategorii „Innowacji w dostępności". Wyróżnienie odebrało Naughty Dog, autorzy i autorki blockbustera The Last of Us: Part 2, którzy wprowadzili ponad 60 opcji dostępnościowych. Z poziomu menu wybierzemy specjalne rozłożenie przycisków dla graczy jednoręcznych, spersonalizujemy napisy i klawiszologię, zamienimy tekst na mowę, aktywujemy tryb dla osób ze ślepotą barw, wskazówki narracyjne, wspomaganie kontroli i autocelowanie, włączymy usprawniony tryb nasłuchiwania czy automatyczne podnoszenie przedmiotów. Niewidomy Steve Saylor, redaktor Can I Play That, opisując na swoim kanale ten ogrom możliwości, po prostu się rozpłakał. „Nawet nie wiem, co powiedzieć, jest tego mnóstwo. To dokładnie to, czego my, ludzie ze społeczności skupionej wokół dostępności, chcieliśmy od dawna" – mówi na youtube'owym nagraniu, wyraźnie wzruszony.

→ WIEDŹMIN 3 WYŁOŻYŁ SIĘ NA NAPISACH

Karolina Stachowiak, konsultantka ds. dostępności w poznańskim Doji, nie słyszy, póki nie włączy implantu ślimakowego. Ale nawet z nim rozgrywka bywa trudna, bo napisy niekoniecznie oddają dźwiękowy krajobraz. – *The Last of Us: Part 2 to pod tym względem absolutne mistrzostwo. Nie tylko możemy spersonalizować napisy, nie tylko mamy napisy kontekstowe (np. opisujące dźwięki), a mówione kwestie są podpisane! Pojawia się wręcz strzałka, która pokazuje, z którego kierunku osoba mówi i z jakiej odległości: czy zza pleców, czy z prawej strony ekranu, czy jest tuż przed nami! Takie „wizualne" przekazywanie informacji jest ważne. Dzięki temu mogę je odbierać, choć ich nie słyszę.*

Standardem – uzupełnia – powinno być unikanie ozdobnych fontów i umieszczanie liter na ciemnym tle, jak czyni to choćby YouTube. Dobrze, gdy napisy nie biegną od krawędzi do krawędzi, ale wyświetlają się na środku ekranu (w przeciwnym razie męczyłyby oczy). No i – na czym wyłożył się nawet CD Projekt przy Wiedźminie 3 – czcionka nie może być maleńka. W przeciwnym razie ucierpi nie tylko odbiorca niedowidzący, ale także ten, który – przykładowo – wygodnie rozłożył się z padem na kanapie, kilka metrów od telewizora.

Rafał Piechocki z zajmującego się dostępnością stowarzyszenia Poznańska Gildia Graczy uzupełnia: – *Troska o właściwe napisy to troska także o osoby, dla których język gry nie jest językiem natywnym. W Metro: Exodus gramy przecież po rosyjsku, a jeśli produkcja jest an-*

Microsoft od lat wychodzi naprzeciw potrzebom graczy z niepełnosprawnościami. Firma wypuściła na rynek Adaptive Controller, a w dodatku zadbała o zaszycie w menu Xbox Series X/S nowoczesnych narzędzi dostępnościowych.

glojęzyczna – angielskie napisy pomagają lepiej zrozumieć sens osobom słabiej obytym z językiem. Zwłaszcza że głośna muzyka, efekty dźwiękowe czy silne akcenty utrudniają przyswajanie sensu wypowiadanych słów. Właśnie dlatego zazwyczaj ich nie wyłączamy. Nie jest to diagnoza wyssana z palca, o czym zaświadcza David Tisserand, ekspert ds. dostępności we francuskim Ubisofcie. Ów przypomniał na Twitterze, że studio ustawiło napisy jako domyślnie włączone w swoich niedawnych hitach: Far Cry: New Dawn i Assasin's Creed: Odyssey. Ponad 95% odbiorców nie zdecydowało się ich wygasić.

→ UCHEM I OKIEM

Ale na napisach – kontynuuje Piechocki – wcale się nie kończy, jeśli chcemy w ogóle myśleć o dostępności: podstawami są także tryb daltonistów i konfigurowalne klawisze. – *Każdy rozgarnięty developer pomyśli na jakimś etapie produkcji: ten gracz będzie miał rękę w gipsie, a ten nie ma prawej dłoni – niech sami sobie ustalą obłożenie klawiszy. Ktoś inny nie rozróżnia czerwonych klocków od zielonych? Dobra, wrzućmy na nie jakiś symbol czy napis i po problemie. To nie jest czarna magia.*

Świętym Graalem dostępności jest jednak troska o to, by gra wysyłała sygnał zarówno do ucha, jak i oka. – *Kiedy przekazujemy informację tylko na jeden sposób, osoba z niepełnosprawnością może jej nie odebrać* – wyjaśnia Stachowiak. Gdyby w Fortnicie czy Call of Duty o postrzale informował jedynie dźwięk – niesłyszący gracze byliby w kłopocie. Gdyby w Tomb Raiderze o podtopieniu Lary Croft zawiadamiał wyłącznie czerniejący ekran – protagonistka częściej szłaby spać z rybkami.

Tak naprawdę jednak na dbałości o wielokanałowość zyskujemy wszyscy. – *Wyobraź sobie, że jesteś w poczekalni w przychodni, nie masz ze sobą słuchawek i grasz na telefonie. Nie będziesz miał maksymalnie podkręconego dźwięku, znajdziesz się więc w podobnym położeniu, co Karolina* – dopowiada Piechocki. – *Jeżeli gra jest dobrze zaprojektowana, możesz w nią od początku do końca zagrać bez dźwięku i wiedzieć, co się w niej dzieje, bo informacja i tak do ciebie dotrze.* Stachowiak: – *To są problemy także pełnosprawnych graczy, którzy nie mogą być cały czas skupieni wyłącznie na grze, bo – na przykład – opiekują się małym dzieckiem. Accessibility pozwala im się zrelaksować przy komputerze czy konsoli, a jednocześnie zachować uważność.*

→ USŁYSZEĆ NIEZOBACZONE, ZOBACZYĆ NIEUSŁYSZANE

– *Dla mnie dźwięk to jedyna opcja, żeby orientować się w świecie gry* – zagaja Tworek. By Tomek w ogóle mógł zagrać, twórca gry powinien zadbać o – przede wszystkim – dźwięk stereo. W drugiej zaś kolejności: o tzw. audio cues, dźwiękowe wskazówki, które pomagają w nawigowaniu po mapie. Niemal wzorcowy

Jak twierdzi Karolina Stachowiak: by ulżyć osobom niedosłyszącym, wystarczy wprowadzić kalibrację ustawień dźwięku.

jest pod tym względem niedawny hit Nintendo – Animal Crossing: New Horizons, w którym odgłosy kroków zmieniają się, gdy postać natrafia na przeszkodę (co ułatwia nawigowanie po wyspie), a hodowane przez nas rośliny szeleszczą na rozmaite sposoby, pozwalając na orientację w kwietniku.

W bardziej konfrontacyjnych produkcjach osoby niewidome nie mają zazwyczaj problemów z atakowaniem czy robieniem uników. Natomiast eksploracja przynosi im wiele kłopotów, zwłaszcza jeśli świat gry jest otwarty… Choć i na to jest metoda! – *W The Last of Us: Part II słychać bardzo wiele. Słychać, kiedy postać mówi z innego pomieszczenia, słychać, dzięki zastosowaniu echa i pogłosów, kiedy lokacja jest otwarta. Dla odbiorcy pełnosprawnego takie zabiegi też są zyskowne. On nawet nie musi się rozglądać, żeby orientować się w sytuacji.* – zapewnia Tworek.

Dla osób niedosłyszących, korzystających z aparatów i implantów, kluczowe będzie kalibrowanie dźwięku. – *Wystarczy dodać suwaki, które pozwolą regulować głośność poszczególnych ścieżek: dialogów, muzyki i efektów otoczenia* – wyjaśnia Stachowiak. Dzięki temu w GTA V Karolina usłyszy, jak Franklin droczy się z Lamarem, a ich dyskusji nie zakłócą odgłosy strzelaniny. W grach sieciowych nie można zaś zapomnieć o czacie tekstowym, na czym przejechali się m.in. autorzy Fallouta 76, oferującego zamiast tego „koło interakcji". Zamysł był taki, by uczynić komunikację lapidarną i sympatyczną... Jak wyszło? – *Emotikonami nie przekażesz skomplikowanych planów na rajd, a na kanale głosowym czujemy się zagubieni. Jak mam włączone implanty, coś tam słyszę, ale gdy mówi kilka osób równocześnie albo gdy walczymy – muszę się bardzo skupić. Chciałabym odpocząć przy grze, a zamiast tego się męczę* – wzdycha Stachowiak.

W szczególnej sytuacji są Głusi (sami apelują o zapis wielką literą, podkreślając, że są mniejszością językowo-kulturową). Polski mówiony to przecież dla społeczności język obcy, gramatyka PJM-u (polski język migowy) jest zupełnie inna. W grach wciąż nie pojawiają się co prawda tłumacze, ale krajowi animatorzy kultury cyfrowej poczynili pierwszy krok, by otworzyć dla niesłyszących zawody e-sportowe. Fantasy Expo i Polska Liga Esportowa opracowały – we współpracy z Akademią Młodych Głuchych i Seven.etem – zestaw 19 znaków do opisu rozgrywek Counter Strike: Global Offensive. – *To słowa dla osób spoza branży dość niezrozumiałe, np. rush* [atak we wczesnej fazie meczu – dop. red.] *lub ace* [sytuacja, w której jeden gracz zabija wszystkich wrogów – dop. red.]*, ale kluczowe dla zrozumienia rozgrywki meczowej* – wyjaśnia Joanna Marks, która czuwała nad projektem.

W efekcie w 2020 r. finały Polskiej Ligi Esportowej po raz pierwszy były transmitowane ze wsparciem tłumaczy języka migowego (była to pierwsza tego typu inicjatywa na świecie!). – *Wydawało nam się to arcytrudne, bo rozgrywka w CS:GO jest bardzo dynamiczna, obawialiśmy się, że komentatorzy nie nadążą za komentatorami… jednak nasze troski okazały się bezpodstawne* – wspomina Justyna Oracz (Fantasy Expo). Udało się, a na tym nie koniec, w ramach akcji #GamingBezBarier przekładu na PJM doczeka się także popularny Valorant.

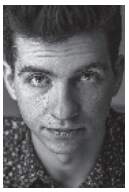
MUSIMY OTWORZYĆ MYŚLENIE

Gry dostępne to przykład projektowania uniwersalnego – takiego, które uwzględnia wszystkich. Dostrzegamy je choćby we współczesnym myśleniu o architekturze – planując budynek z niskimi progami i windą, ułatwiamy przecież życie nie tylko osobom z niepełnosprawnościami, ale także seniorom, ciężarnym matkom lub pechowcom, którzy złamali na urlopie nogę.

Większość rozwiązań, o których mówią nasi rozmówcy, nie jest zresztą trudna we wprowadzeniu, trzeba jednak myśleć o nich, ruszając z produkcją gry, a nie po jej wydaniu… Choć autorzy mogą zadziałać również *post factum*. Tworek wspomina, że kilka lat temu zgłosił się do niego Mike Zaimont, reżyser bijatyki Skullgirls. Wspólnie zaktualizowali tytuł o obsługę screen readerów (programów, które „czytają" napisy w menu i wyświetlane podczas rozgrywki komunikaty). Uzupełnili też bibliotekę efektów dźwiękowych, by Tworek mógł usłyszeć nadchodzące ataki. Przed ich interwencjami Peackock, postać ewidentnie wzorowana na kreskówkach z lat 40. i 50., zrzucała na oponentów kowadła, co sygnalizował wyłącznie rosnący cień, ale nie świst.

– *Jeśli chcecie, by wasze gry były otwarte dla wszystkich, sami musicie otworzyć myślenie. No i zapytać nas, osób z niepełnosprawnościami, czego potrzebujemy. Wielu ludzi się nas boi… A przecież ja nie widzę, ale nie gryzę* – dowcipkuje Tworek. □

O AUTORZE



Mateusz Witczak

Redaktor naczelny i wydawca PolskiGamedev.pl. Krytyk, felietonista, dziennikarz. Przez wiele lat szef działu publicystyki w miesięczniku „CD-Action". O grach pisał m.in. w „Playu" „PC Formacie", „Playboksie" i „Pixelu", a także na łamach WP, Interii i Onetu. Współpracuje z Dwutygodnikiem i „Gazetą Wyborczą", w „Polityce" i „Replice" publikuje teksty poświęcone mniejszościom i wykluczeniu. Laureat nagrody dziennikarzy wydawnictwa Bauer oraz Digital Dragons Award.

NAJWIĘKSZA KONFERENCJA BRANŻY GIER W EUROPIE KONTYNENTALNEJ

5-8 PAŹDZIERNIKA 2023
POZNAŃ

GIC

GAME INDUSTRY CONFERENCE

3350+ uczestników on-site

650+ firm i **1400+** spotkań biznesowych

130+ wykładów, warsztatów i roundtable

Summity: GameDev Investment Forum * VR Summit * GIC Legal Summit...

45+ wystawców B2B

25+ firm rekrutujących w strefie Geek Careers

wydarzenia towarzyszące, konkursy, nagrody, koncerty

WWW.GIC.GD **GDCON** **GIC**

ALEKSANDRA OLSZAR

Pełne spektrum gier

Nasz sposób obcowania z medium jest wyjątkowy – choćby ze względu na nadwrażliwości sensoryczne, zaburzenia motoryczne czy problemy ze zrozumieniem ironii… Ale my, osoby ze spektrum autyzmu, gramy i tworzymy gry. Szkoda, że nie bez problemów.

Według klasyfikacji ICD autyzm wciąż zalicza się do zaburzeń rozwoju. Aktywiści zalecają jednak zaprzyjaźnienie się z neologizmem „neuroróżnorodność", spopularyzowanym w latach 90. przez australijską socjolożkę Judy Singer. W tym terminie mieści się wiele sposobów myślenia i działania, a przy okazji nie patologizuje on odstępstw od przyjętych norm. Obejmuje zarówno neurotypowość (NT), czyli przetwarzanie informacji podobnie do większości populacji, jak i rzadszą atypowość (AT). „Atypowe" są zaś nie tylko osoby autystyczne, ale i te z ADHD, a nawet leworęczne.

Autyzm to spektrum. Wbrew powszechnym opiniom nie da się być „bardziej" lub „mniej" autystycznym; każda osoba AT ma jednak inne zdolności intelektualne i interpersonalne, różnie przetwarza bodźce, inicjuje i utrzymuje kontakty społeczne. Przyczyny autyzmu nie są znane. Bywa, że jego objawy są na pierwszy rzut oka niedostrzegalne, stąd część z nas usłyszała diagnozę dopiero w wieku dorosłym. Ludzie w spektrum nie są natomiast „chorzy", mogą prowadzić normalne, satysfakcjonujące życie. Warto o tym pamiętać, zwłaszcza że w popkulturze aż gęsto od krzywdzących stereotypów.

→ A JAK ADMIRACJA

Czy autyści grają w gry? Jeszcze jak! Niektórzy, w tym wyżej podpisana, zdecydowali się dzięki nim na diagnozę. Na drodze, która pozwoliła mi zrozumieć samą siebie, natrafiłam na postać Liary z trylogii Mass Effect. Od samego początku jej osobowość i styl bycia silnie ze mną rezonowały… choć nie tylko one. Liara ma kobiecy typ ciała, choć kobietą nie jest, co odpowiada mojej tożsamości (rzecz jasna nie znaczy to, że każda osoba niebinarna ma autyzm, choć – jak twierdzą badacze University of Cambridge – wśród osób LGBTQIA występuje on częściej). Zupełnie jak ja bohaterka często nie rozumie żartów, nie szuka społecznej stymulacji (wręcz celowo jej unika!), ma trudności ze zrozumieniem intencji towarzyszy. W dodatku całe swoje życie poświęciła specyficznemu zainteresowaniu (badaniu kultury i technologii protean).

Początkowo uważałam jednak, że łączy nas jedynie zbieżność charakterów. Bo niby wszystkie elementy sugerujące autyzm są widoczne i u niej, i u mnie, ale wówczas brakowało mi klucza do ich zrozumienia – furtkę otworzyła przede mną inna postać, Alex z Life is Strange: True Colors. Dziś wiem, że autyzm niekoniecznie musi mieć twarz Raymonda z „Rain Mana" czy Sama z serialu „Atypowy", a część z nas nieźle wtapia się w tłum, wymykając się kryteriom diagnostycznym.

→ A JAK AKLIMATYZACJA

W rozmowie z PolskiGamedev.pl psycholożka Katarzyna Wróbel zauważa, że wiele osób w spektrum wymienia nasze medium jako „specjalne zainteresowanie" – coś, co je fascynuje, poprawia nastrój, stanowi ucieczkę od świata, a nawet dostarcza autoterapeutycznych efektów.

Mój znajomy Kuba, mimo zaburzeń motorycznych, wyśmienicie radzi sobie w zręcznościówkach. Iza ma tak nasilone nadwrażliwości, że nie wychodzi poza „cozy games" w rodzaju Animal Crossing czy Unpacking. Jesteśmy tak samo różni jak gracze NT: jedni z nas uwielbiają strzelanki, inni zagrywają się w przygodówki albo strategie. Co jednak ciekawe: może zaistnieć korelacja między autyzmem a tzw. gaming sickness, która daje podobne objawy do choroby lokomocyjnej. Większość z nas cierpi bowiem z powodu wspomnianych już nadwrażliwości sensorycznych. Jak wyjaśnia graficzka Agata: – *Na pewno podczas gry*

inaczej odbieram bodźce. Tak jak w życiu – wszystko jest dla mnie mocniejsze, jaśniejsze, głośniejsze, zbyt intensywne, ze zbyt mocnymi efektami. Dociera do mnie „bardziej".

Istnieją jamy lub hackathony – choćby poznański PGG All Play – które skupiają się na problematyce dostępności gier dla osób z niepełnosprawnościami (odsyłam do artykułu „Niepełnogrywalność"). Nieczęsto natomiast ich organizatorzy pochylają się nad tymi, którzy odbierają z otoczenia za dużo. Tymczasem z pewnością pomogłoby nam, gdyby developerzy umożliwili wyłączanie niektórych ruchów kamery, paralaksów i efektów oraz stonowanie palety kolorów. Dużym ułatwieniem byłyby także osobne suwaki do regulacji głośności muzyki, dialogów i tła – problem z przetwarzaniem mowy w hałasie występuje w spektrum nader często. Najlepiej zresztą, żeby dało się je obsłużyć z poziomu ładnego, czytelnego menu.

Każda osoba atypowa ma trochę inny profil sensoryczny i kognitywny. Niewiele zespołów jest jednak świadomych naszych potrzeb, dlatego chciałabym z tego miejsca zaapelować do autystycznych twórczyń, twórców i osób tworzących: dawajcie znać, że istniejecie. I rozmawiajcie o neuroróżnorodności także w miejscu pracy.

→ A JAK AKCEPTACJA W MIEJSCU PRACY

Szczególnie że działa nas w gamedevie sporo, co zresztą rodzi i kłopoty, i szanse. Przykładowo autystyczni graficy bywają krytykowani za dobór zbyt stonowanych lub jednolitych kolorów – przez resztę pracowników taka spokojniejsza paleta barw jest odbierana jako „nienasycona". Z drugiej strony bywa, że osoby w spektrum lepiej radzą sobie z wychwytywaniem detali, a w dodatku mają skłonność do poszukiwania schematów (gameplay opiera się przecież na loopach). Wrażliwość na te czynniki może być w pracy przy grach szczególnie pożądana, zwłaszcza na stanowiskach testerskich; pozwala nam szybciej od „typowych" osób wychwycić drażniące czy niepasujące elementy, bądź – po prostu – czerpać radość z powtarzalnych czynności, które dla wielu wydają się nużące.

Największym kłopotem – nie tylko zresztą w gamedevie – pozostają dla nas warunki pracy oraz brak wyrozumiałości ze strony przełożonych. – *Sensoryka i nieustanny kontakt z ludźmi mogą wywołać u mnie załamanie nerwowe. Światła, nieprzewidziane hałasy w tle, przymus rozmawiania ze współpracownikami, niemożność odpoczynku… W takich warunkach naprawdę łatwo o „przestymulowanie" i meltdown* – przyznaje zatrudniona w indie studiu Agata. – *A jak do tego dochodzi kilka calli dziennie, weekendowe crunche i obowiązkowe wyjścia z zespołem na lunch – robi się bardzo źle. Dla mnie skończyło się to depresją i wyrzuceniem z pracy w większej firmie.*

Projektant Jay zatrudnił się w małej warszawskiej spółce produkującej gry mobilne. Również on ma przykre doświadczenia ze studiami zorientowanymi na AAA. – *Poza autyzmem zdiagnozowano u mnie ADHD – współwystępowanie tych dwóch zaburzeń jest bardzo częste* – mówi w rozmowie z PolskiGamedev.pl. – *Odrywanie mnie od pracy, gdy wpadam w „ciąg", to słaby pomysł. Bywa, że skończę projekt późno w nocy, ale zrobię go super. Natomiast od ósmej do szesnastej nie będę w stanie nic wymyślić.*

Jay opowiedział o swojej sytuacji przełożonemu, wyjaśniając mu, na czym polega spektrum autyzmu i ADHD. Kilka dni później otrzymał informację o nieprzedłużeniu umowy. Jak wspomina: w poprzednim zespole bywał odbierany jako niemiły lub oschły. – *Jednym z moich obowiązków było opiniowanie grafik. Kilka osób skarżyło się, że zbyt dosadnie pokazuję, który asset mi się nie podoba… Tymczasem ja zupełnie nie zdawałem sobie z tego sprawy! Niestety dowiedziałem się o tym za późno.*

Nietrudno zgadnąć, że popularne obecnie home office i hybrydowy tryb pracy stanowią dla osób w spektrum wybawienie. – *Przyjeżdżam do biura raz na dwa tygodnie, a gdy mam trochę za dużo stymulacji – idę do wyciemnionej salki. Gdyby to ode mnie zależało, w każdej firmie zorganizowałbym takie miejsca, gdzie każdy mógłby odpocząć od światła, hałasu i monitorów* – przyznaje designer Artur.

→ A JAK ALEX

Popkultura jest zdominowana przez osoby neurotypowe, ale kto powinien walczyć z uprzedzeniami, jeśli nie branża zawiadująca masową wyobraźnią? Postaci autystyczne najlepiej wychodzą gamedevowi spontanicznie, gdy ich neurotyp nie jest określony wprost. Dobrym przykładem jest wspomniana Alex, która niezwykle dobrze rezonuje z kobietami w spektrum. To postać wyjątkowa, bo choć posiada supermoc (to częsty motyw przy portretowaniu osób autystycznych), gra ukazuje jej użytkowanie jako wyraźną trudność. Jasno przedstawia, jakie wyzwanie stanowi dla bohaterki codzienne funkcjonowanie, jak szybko „przeciąża się" ona w otoczeniu innych osób. True Colors to opowieść o tym, że samopoznanie i zrozumienie własnych ograniczeń wymaga heroizmu.

Nadal jednak brakuje w kulturze popularnej prób uświadomienia, że „autyści są wśród nas". Gdy natomiast twórcy chcą oddać nam głos – bywa, że kończy się często na powielaniu krzywdzących stereotypów. Joe Parlock (Polygon) w tekście „Writing characters, not symptoms" przywołuje przykłady tytułowej bohaterki Amy (jej „autystyczność" sprowadza się do posiadania niezwykłych zdolności), Patricii Tannis z Borderlandsów (przez liczne dziwactwa nie sposób jej polubić) oraz Wita w Dreamfall Chapters (któremu jedna z postaci zarzuca wręcz „udawanie" autyzmu).

→ A JAK AUTYZM

Mnóstwo osób atypowych pozostaje niezdiagnozowanych, psychiatrzy podejrzewają ogromne niedoszacowania zwłaszcza wśród kobiet. Ale zdiagnozowany czy nie – autysta nie jest kosmitą. „Nie ma cech autystycznych, każda cecha jest ludzka, dopiero ich konfiguracja odpowiada za autyzm" – słusznie podsumowuje na łamach bloga „Psycholog na spektrum" Anita Wojtkiewicz.

Dla wielu z nas to nie brak postaci atypowych jest najbardziej krzywdzący, ale fakt, że inność nie jest w branży akceptowana. Rozmawiając ze mną o trylogii Mass Effect, znajomy dziennikarz rzucił: „Nienawidzę Liary, bo zachowuje się, jakby miała autyzm". Nie zapominajmy jednak, proszę, że osoby autystyczne są przede wszystkim „osobami". □

O AUTORZE

Aleksandra Olszar

Autorka bloga „6 kolorów gier wideo", który poświęca niedostatecznie reprezentowanym perspektywom w branży. Pojawiała się na łamach „CD-Action" i Polygamii, przez cztery lata prowadziła polski oddział Gamereactora. Redaktorka japońskich komiksów w wydawnictwie Studio JG. Obecnie zajmuje się lokalizacją gier.

EWA MARIA SZCZEPANOWSKA

Szkoła jammowania

Maratony tworzenia gier miały być receptą na panujący w branży marazm… a stały się subkulturą, laboratorium gamedevu, łowiskiem dla rekruterów i zaczątkiem wielu globalnych hitów. Wiem o tym aż za dobrze. Organizuję je od siedmiu lat.

Był zamierzchły 2001 r., gdy na Gamasutrze (dziś: GameDeveloper.com) Ernest Adams, założyciel International Game Developers Association, opublikował swój gniewny manifest. Projektant diagnozował, że twórcy gier – zapatrzeni w rozwój technologii – stali się mniej kreatywni, a ich kolejne dzieła często różnią się od poprzednich głównie nowymi algorytmami i większą liczbą wielokątów. Tymczasem stojące za rozgrywką mechanizmy okazują się zaskakująco wtórne. Naprzeciw zjawisku Adams spisał swój manifest, „Dogmę 2001". Nazwa odwoływała się do „Dogmy" Larsa von Triera i Thomasa Vinterberga, którzy sześć lat wcześniej wypunktowali słabości branży filmowej.

→ JAK POWSTAWAŁ DŻEM?

„Dogma" Adamsa była zestawem 10 zasad, jakimi powinni kierować się twórcy kultury cyfrowej. Autor zwrócił uwagę, że gamedev nie jest dziedziną IT, ale przemysłem kreatywnym, nawoływał więc do myślenia poza schematami, bo tylko ono pcha sztukę naprzód.

Rok po publikacji wyzwanie podjęli Chris Hecker i Doug Church, organizując kameralne spotkanie designerów i programistów, ochrzczone później mianem 0th Indie Game Jam. A choć był to pierwszy w historii game jam, na naśladowców nie trzeba było długo czekać. Już miesiąc później odbyła się debiutancka edycja Ludum Dare, a do peletonu dołączyły Nordic Game Jam i Global Game Jam. Idea „konkursu tworzenia gier na czas" rozprzestrzeniła się wkrótce na całym świecie, inspirując do ogłaszania kolejnych imprez.

→ OD CIEKAWOSTKI DO ŚWIĘTA

Kiedy w 2015 r. organizowałam jam po raz pierwszy, nie przypuszczałam, że siedem lat później wyrośnie na jedno z najważniejszych wydarzeń w kalendarzu Warszawskiej Szkoły Filmowej.

Wszystko zaczęło się od prorektora Macieja Szcześnika, projektanta systemów walki w wiedźmińskiej trylogii i współtwórcy studiów tworzenia gier wideo w WSF-ie. Przyszedł do mnie z pomysłem wzbogacenia programu o konkurs na najlepszą grę stworzoną w ograniczonym czasie. Kameralne wydarzenie, w jakim wówczas wzięli udział jedynie nasi studenci, przekształciło się z czasem w ogólnopolskie święto gamedevu.

Od tamtej pory co roku przyciąga ono 130 ludzi: zarówno początkujących, jak i doświadczonych developerów z całej Polski. Niektórzy z nich taszczą z pociągów stacjonarne komputery, klawiatury MIDI, gitary i ulubione pluszaki, z jakimi gromadzą się na patio uczelni. Jak co roku również w listopadzie 2022 pojawili się stali bywalcy, ale także nowe twarze. No i nasi studenci.

→ DŻEMY, PIZZA I PIWO

Tradycyjnie rozdaliśmy indywidualizowane starterpacki z m.in. dżemami (o ulubionych smakach uczestników). Zorganizowaliśmy też *before party* z pizzą i piwem (był to – podobno – pierwszy w Polsce jam z darmowymi browarami). Tuż przed godz. 21 zebraliśmy się przy tablicy, na której wypisałam tematy zaproponowane przez jury. Zgromadzeni po kolei je wykreślali, aż ostał się jeden, w oparciu o który mieli stworzyć swoje gry. „What is real?".

→ PRAWDA JEST SUBIEKTYWNA

Przybyli mieli 36 godzin, by opracować pomysł na grę, zaprojektować ją, stworzyć, dopieścić, nagrać dźwięki i muzykę, a następnie obmyślić prezentację, którą ujmą jury złożone z profesjonalnych twórców i dziennikarzy. Gdy w niedzielę weszli do Kina Elektronik, ich wystąpienia oglądała 400-osobowa widownia.

Każdy zespół miał raptem pięć minut na zaprezentowanie efektów swoich prac, po czym musiał odpowiedzieć na pytania ekspertów i ekspertek. Niekiedy podchwytliwe. No bo jak zmonetyzować stworzoną grę? Jak jej rozwiązania projektowe sprawdziłyby się w pełnoprawnej produkcji? I czy aby nie traktuje tematu zbyt pobieżnie? Po sześciogodzinnej (!) sesji pitchów i Q&A wraz z resztą jurorów ruszyliśmy na obrady. Burzliwe.

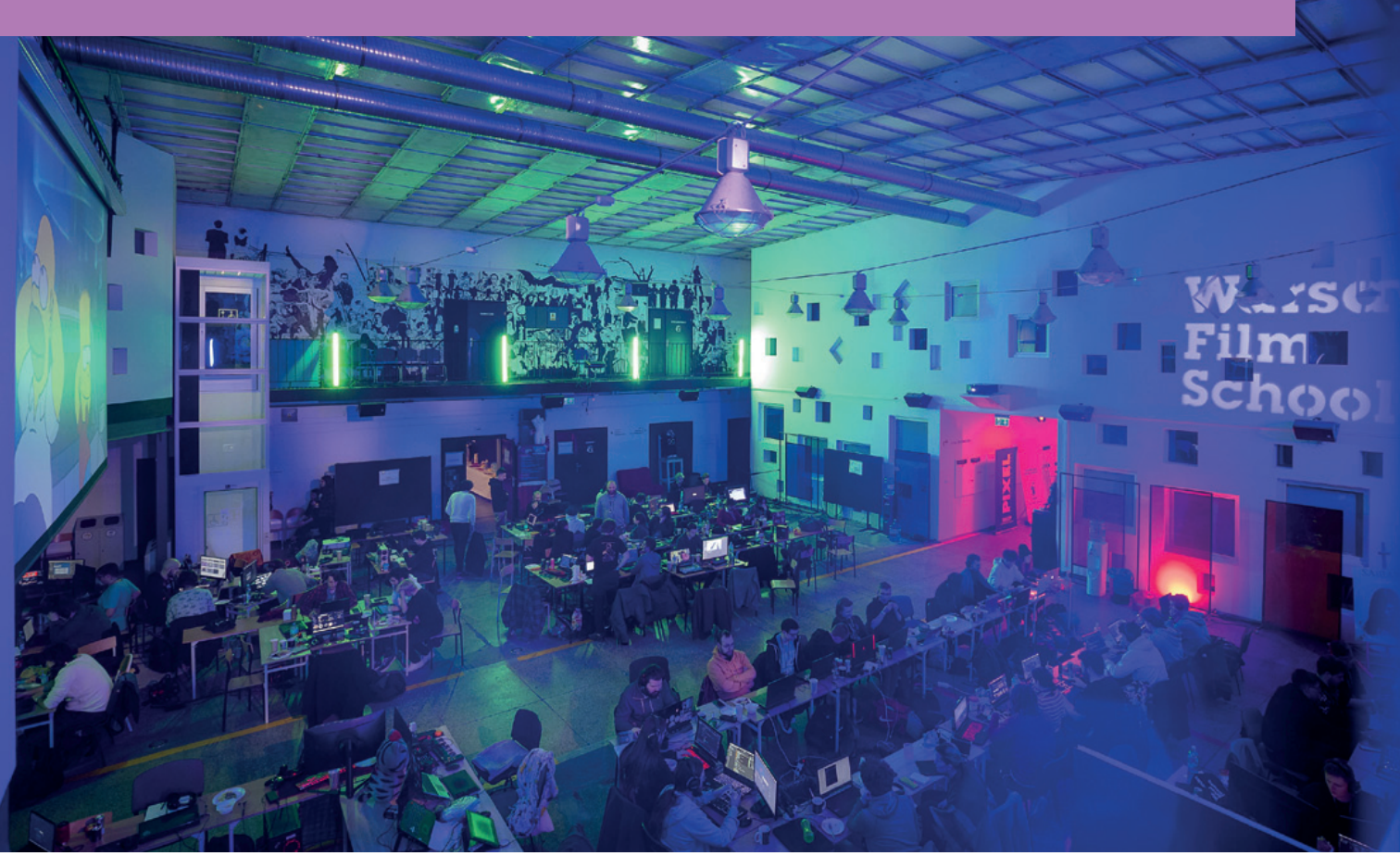
→ NIE ZAPOMNIAŁ WÓŁ…

Kiedy zaczynaliśmy, nagrody – jury i publiczności – były skromne. Kubki, koszulki czy breloczki. Załatwiałam je sama, „jęcząc" po znajomych z dużych studiów podczas Digital Dragons czy Poznań Game Arena (szczęśliwie Paweł Miechowski z 11 bit studios, Grześ Dymek z Anshar Studios i osoby z Techlandu już wtedy zdawały sobie sprawę, że młode talenty należy nagradzać). Nie odmawiali mi właściwie nigdy.

Gdy jednak przyszła pandemia, jam się nie odbył. W jego miejsce zorganizowaliśmy – razem z Fundacją Indie Games Polska – edycję online, wzbogaconą o zdalne wykłady i warsztaty (a starterpacki rozesłaliśmy pocztą).

… JAK CIELĘCIEM BYŁ

W 2022 r. Warsaw Film School Jam przekształcił się w Warsaw Game Jam



Autorem fotografii jest Michał Sierszak (Warszawska Szkoła Filmowa)

PRO, a do grona organizatorów dołączyło Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Program rozbudowałam o prelekcje w Kinie Elektronik: Mateusz Witczak opowiedział o kondycji polskiego gamedevu (co – z wiadomych tylko sobie względów – zilustrował występami drag queens), Krzysiek Grudziński wyjaśnił, że „gaming jest obecny nie tylko w grach", Maciek Miąsik podpowiedział, jak tworzyć gry na poważnie, a Nika Darowska – jak postawić w branży pierwsze kroki. Choć ruszyliśmy 11 listopada (a do tego w piątek), sala była niemal pełna!

Formuła się nie zmieniła: uczestnicy nadal mieli 36 godzin na stworzenie gier w maksymalnie pięcioosobowych zespołach. Ale stawki wzrosły. Podczas spotkania z Wojtkiem Jankiem, p.o. dyrektora Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych, zagaiłam bowiem o nasz jam. „Dam ci 80 tys. na nagrody" – zadeklarował.

Nie wiedziałam, jak dziękować za to wsparcie, i nie wiedziałam, czy wysokość nagród nie wpłynie na swobodny klimat wydarzenia. Czy nie zacznie się szalona rywalizacja o zwycięstwo, uczestnicy nie zwloką ze sobą gotowych assetów lub zakulisowo nie zaangażują w tworzenie krewnych i znajomych.

→ MOJE OBAWY OKAZAŁY SIĘ JEDNAK PŁONNE

Dziesięcioosobowa komisja, do której zaprosiłam cenionych i lubianych przeze mnie specjalistów (oraz redaktora naczelnego magazynu – dop. red. nacz.), oceniła 35 projektów. W kinie Elektronik oglądaliśmy platformówki, FPS-y, projekty VR, interaktywne filmy i ponadgatunkowe eksperymenty.

Po burzliwej naradzie przyznaliśmy laury zespołowi Godfather Duck za Real – Way, który kazał nam kopiować fragmenty planszy, by rozwiązać zagadki logiczne. Srebro zdobyła ekipa Bez śCiem (ich Moth & Flame pozwalało się wcielić w tytułową ćmę i manipulując światłem, wydostać się z najeżonego wyzwaniami labiryntu). Podium zamknęło Poważne wyrobnictwo gier i jego Cudley explores the real world, które zabrało widzów do cyfrowej reprezentacji Kina Elektronik, przy okazji częstując nas zdrową dawką makabry à la Undertale. Honorowe wyróżnienia zdobyli Mac Mariusz (Wir prawdy) i Przypadek (Whatever you put your mind to).

→ PO CO TO WSZYSTKO?

Roli *game jamów* nie trzeba nikomu tłumaczyć. Bywają furtkami do wielkiej kariery (dowodami komercyjne sukcesy Superhota, Goat Simulatora, Celeste, Baba Is You, VA-11 Hall-A czy Costume Questa). Są ponadto rewelacyjną szkołą gamedevu, uczą bowiem pracy nad grą od pomysłu aż po gotowy produkt. Po drodze zaś integrują młodzież z profesjonalistami, a branżę gier zbliżają do filmowców, co w czasach przenikania się mediów jest szczególnie istotne.

Dla początkujących to doskonały wpis do portfolio. Dla wyjadaczy – odskocznia od pracy nad komercyjnymi projektami. Dla branży natomiast – powrót do tego, co postulował Ernest Adams. Niczym nieskrępowanej kreatywności. □

O AUTORZE

Ewa Maria Szczepanowska

W branży audiowizualnej od 2000 r., od 2015 związana z Warszawską Szkołą Filmową (jako PR manager, dyrektor kreatywny, obecnie prorektor ds. komunikacji i nowych mediów, rzecznik prasowy i koordynator kierunku studiów Tworzenia Gier Wideo). Producentka gry Best Month Ever!, w 2022 r nagrodzona nagrodą specjalną w ramach Pixel Awards Europe za wkład w rozwój polskiej branży gier. Organizatorka 7 edycji game jamów Warszawskiej Szkoły Filmowej oraz wielu innych wydarzeń kulturalnych i edukacyjnych.

MICHAŁ AMIELAŃCZYK

„Cyfrowe" nie znaczy „nieśmiertelne"

O tym, kto pisze gry na czterdziestoletnie komputery, skąd polscy olimpijczycy mieli na koszulkach logo Atari i dlaczego symbolem polskiego gamedevu powinien być zbierający śrubki robot, opowiada KRZYSZTOF „KAZ" ZIEMBIK, badacz cyfrowego dziedzictwa kulturowego z UBU Lab na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie, redaktor prowadzący AtariOnline.pl.

❖❖❖ **MICHAŁ AMIELAŃCZYK: – Mamy lata 20-te XXI wieku. Kto dzisiaj używa Atari z lat 80.?**

KRZYSZTOF „KAZ" ZIEMBIK: Ludzie, którzy tak jak ja od lat 80. kontynuują swoją pasję i nigdy nie zrezygnowali z komputerów, którymi zafascynowali się w dzieciństwie. Są i tacy, którzy w latach 90. zupełnie przesiedli się na pecety, by po latach wrócić do dawnego hobby. Jedni tylko grają w gry, inni postanawiają zrealizować ówczesne marzenia – czy to pisząc kod, czy odkrywając możliwości tamtych sprzętów.

Natomiast praktycznie nie ma dopływu młodego pokolenia, chociaż zdarzają się wyjątki. Niedawno pokazywaliśmy na naszej stronie pracę 14-letniego Dominika z Koszalina, który przygotował konwersję NES-owej gry Hong Kong 97 [uznawanej za jedną z najgorszych produkcji w historii – przyp. red.] na Atari ST. Młodzi lubią jednak bawić się na 8-bitowcach, bo gry są jednocześnie proste (w obsłudze) i wymagające (gdy idzie o poziom trudności).

❖❖❖ **A jak to wygląda w USA, a więc ojczyźnie Atari?**

Amerykańskie zloty retro to dziś raczej wystawy i targi zabytkowego sprzętu połączone z giełdą kartridży. W Europie oprócz tego mamy także demoscenę. Gdy rozmawiam z niektórymi Amerykanami, ci pytają, po co w ogóle robić dema, których nie da się skomercjalizować... A przecież tworzenie dem to sztuka i powód do chwały, a także twórcza przyjemność, elementy niemierzalne komercyjnym sukcesem! Na zlotach odbywają się konkursy związane z elementami sztuki komputerowej: tworzenie intro, muzyki czy graphics compo, a obecnie modnym kierunkiem jest organizowanie game compo.

❖❖❖ **Które komputery królują wśród członków polskiej demosceny?**

Popularne na świecie platformy demoscenowe – Commodore 64, Amiga, ZX Spectrum, Atari ST czy pecety – są obecne również u nas, ale najlepiej ma się bliska mi rodzima demoscena Atari XL/XE. Zapewne wynika to z faktu, że nasz kraj był w światowej czołówce pod względem liczby sprzedanych sztuk 8-bitowego Atari. Od 300 do 600 tys. egzemplarzy trafiło do nas przez peweksy, Baltonę i inne sklepy (lub importem prywatnym). Większość demoscenowych koderów, grafików czy muzyków ukształtowała się w tym okresie, więc nic dziwnego, że co roku połowa wszystkich gier i dem pochodzi z Polski (lub Polacy są w nie zaangażowani).

❖❖❖ **A czy problemem nie jest malejąca dostępność sprzętu?**

Faktycznie, zabytkowe komputery są coraz mniej dostępne, bo... kolekcjonuje je wiele osób (znam takich, co mają po kilkadziesiąt sztuk jednego modelu!). Jeszcze 10 lat temu Atari XL/XE można było kupić za kilkadziesiąt złotych, dzisiaj zapłacimy za nie kilkaset, w dodatku trudno o egzemplarz w dobrym stanie. Dodajmy, że stare komputery psują się, szczególnie gdy są przechowywane w złych warunkach. Znany jest problem z Amigą i wylewającymi się kondensatorami albo ze złączami w kartridżach, które były cynowane, a nie złocone – w efekcie znacznie szybciej przestają „kontaktować".

❖❖❖ **Co z naprawami i konserwacją?**

Zapotrzebowanie jest ogromne; nawet solidna elektronika wymaga od czasu do czasu napraw czy zastępników (dzięki którym nie trzeba kanibalizować innych sprzętów). Popularne jest także rozszerzanie możliwości komputerów poprzez dodatkowe układy scalone, karty graficzne czy sterowniki. Fachowców, którzy potrafią zająć się starym sprzętem, nie ma zbyt wielu, choć odnoszę wrażenie, że ich liczba rośnie wraz z większą dostępnością wiedzy i narzędzi w internecie. Ukuło się nawet określenie „lutoscena", oznaczające miłośników modyfikacji starych komputerów. Niestety obecne perturbacje światowe z elektroniką z Chin wpłynęły również na

nasze środowisko – rozszerzenia są droższe, a niektóre przestały być dostępne przez brak materiałów.

❖❖❖ **Może zamiast tego wystarczyłby emulator?**

Są one często i szeroko wykorzystywane. W praktyce tworzenie programów na stare komputery wykonuje się na współczesnych pecetach, bo jest to po prostu szybsze i wygodniejsze. Po pierwsze jednak, emulatory nie działają idealnie, więc i tak trzeba sprawdzić gotowe programy na prawdziwym sprzęcie. Po drugie, istnieje pewna „szlachetna presja", by działać na oryginalnych platformach.

❖❖❖ **Na takim sprzęcie miło byłoby coś uruchomić, ale dziś trudno o legalne źródła dawnych gier.**

Kiedy w Polsce działa Retronics, które zakupiło prawa autorskie do starych gier od tak znanych producentów jak L.K. Avalon czy Mirage, a teraz wydaje ich remastery – da się więc kupić „nowe stare" gry! Poza tym istnieje wiele innych inicjatyw na świecie – od większych wydawnictw aż do pojedynczych osób, które tworzą, a nawet wydają swoje gry na stare komputery. Noszę one nazwę homebrew, po polsku można by je określić jako „gry rzemieślnicze". Bardzo często są one darmowe.

W dawnych czasach programy kosztowały – uwzględniając nasze płace i kurs złotówki – znacznie więcej niż dzisiaj, nie były oficjalnie dostępne i dlatego piractwo kwitło. Pokutuje nawet mit, że przed 1994 r. w Polsce nie było prawnej ochrony oprogramowania. Tymczasem to nieprawda, obowiązywała ustawa o ochronie z 1952 r., która choć nie mówiła wprost o programach, to one także były nią objęte. Problemem było jej stosowanie w praktyce – sędziowie nie znali się na prawie autorskim, a wszelkie sprawy ciągnęły się latami, znacznie dłużej niż dziś. W dodatku kosztowały znacznie więcej. Dodajmy, że zagraniczne firmy nie miały w Polsce swoich przedstawicielstw, a skoro niczego oficjalnie u nas nie sprzedawały, to nie mogły pozywać piratów.

❖❖❖ **Sytuację zmieniła ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z 1994 r.**

Tamto prawo to pokłosie międzynarodowych ustaleń z 1988, poczynionych przez kraje obozu sowieckiego, w którym była również Polska. Towarzyszyła mu wieloletnia kampania, która rozpoczęła się od pokazowych aresztowań kilku znanych piratów giełdowych.

Krzysztof „KAZ" Ziembik to jeden z nielicznych w Polsce archiwistów Atari.

Reszta bardzo szybko się przebranżowiła, choćby na producentów legalnego oprogramowania. Tajemnicą poliszynela jest, że kilku największych polskich developerów to byli giełdziarze [o giełdowych początkach biznesu Marcina Iwińskiego i Michała Kicińskiego, założycieli CD Projektu, czytamy nawet na stronie firmy – przyp. red.]. Te procesy nie dotyczyły oczywiście demosceny, bo ona od zawsze rządzi się swoimi prawami; miażdżąca większość dzieł była i jest bezpłatna.

Prawo autorskie w Polsce, ale i w większości wiodących systemów prawnych, również amerykańskim, nie zakłada istnienia czegoś takiego jak „porzucone oprogramowanie", czyli abandonware. Mówiąc krótko: jeśli nie nabyłeś prawa do rozpowszechniania programu, nie możesz go rozpowszechniać. Jednak w środowisku retrokomputerowym ludzie mają swobodniejsze podejście, istnieje wiele serwisów, które udostępniają gry na stare komputery bez uzyskania zgody.

❖❖❖ **Dlaczego tak o nią trudno?**

Podmioty, które posiadały prawa, często już nie istnieją – trudno więc zdobyć pozwolenie na zrobienie remake'u, użycie tytułu, wykorzystanie elementów oryginału albo przeniesienie go na inną platformę. Na szczęście w większości przypadków do autorów da się dotrzeć. Jeszcze nie spotkałem się z sytuacją, w której twórca by się z takiej propozycji nie ucieszył i nie udzielił zgody.

❖❖❖ **A czemu tak ważne jest archiwizowanie dawnych programów?**

Dzieło cyfrowe nie jest nieśmiertelne; mamy dziś wielkie problemy z uzyskaniem oprogramowania, które przestało być komercyjnie znaczące i którego cykl życia się zakończył. W mniejszym stopniu dotyczy to tytułów wydawanych przez duże firmy takie jak Nintendo czy Atari, ich produkcje są dobrze archiwizowane przez licznych fanów. Gorzej z oprogramowaniem prototypowym, niskonakładowym czy właśnie „rzemieślniczym", pochodzącym z czasów przedinternetowych. Wciąż poszukujemy polskiej twórczości z lat 80. i 90., poczynając od gier i dem na Atari, po wykorzystywane w przedsiębiorstwach programy użytkowe na pecety. Często zostały po nich tylko wspominki w czasopismach.

❖❖❖ **Na AtariOnline.pl znajduje się ponad 7 tys. katalogów z grami. Jest nawet Donkey Kong wydany przez znane z niechęci do emulatorów Nintendo. Jak to możliwe?**

Instytucje i uczelnie takie jak Uniwersytet Jagielloński angażują się, w ramach archeologii mediów, w gromadzenie zasobów cyfrowych. Mogą je zbierać w celach badawczych, naukowych i po to, by zachować dziedzictwo kulturalne. Dzięki tej furtce ratujemy wiele programów od zapomnienia, a nawet zniknięcia.

Większość naszej kolekcji to produkcje niekomercyjne, freeware oraz te znajdujące się w domenie publicznej. Komercyjne oprogramowanie gromadzimy w każdej wersji – nawet uszkodzonej, niepełnej, z dopiskami piratów lub dodatkami od crackerów, które traktujemy jako elementy historii danej gry.

Nie jest też tak, że majątkowe prawa autorskie należą do danego studia na wieki, korporacje często same nawet nie wiedzą, czy wciąż nimi dysponują. Niektóre firmy – jak polski Mirage – ogłosiły natomiast, że ich programy na Atari można dowolnie rozpowszechniać.

❖❖❖ **Mimo to co jakiś czas słyszy się o pozwach.**

W dodatku przyznawane są wysokie odszkodowania, płacone przez właścicieli serwisów retro, które zarabiały na reklamach czy subskrypcjach. Przykładem sprawa Nintendo przeciwko Matthew Stormanowi – sąd orzekł, że twórca RomUniverse musi zapłacić Japończykom kilka milionów dolarów! Musimy jednak odróżnić działalność komercyjną od badawczej czy naukowej oraz od archiwizowania dziedzictwa kulturowego.

Większość spraw kończy się zresztą jedynie groźbą pozwu. Taką sytuację mieliśmy w Europie w 2012 r., gdy firma posiadająca prawa do znaku towarowego Atari wynajęła kancelarię, która kierowała pisma do wszystkich serwisów internetowych mających „Atari" w nazwie. Z powodu gróźb fanowskie serwisy – choćby czeski Atari.fandal.cz czy polski Atariarea.pl – zmieniły swoje nazwy i domeny.

❖❖❖ **Ale AtariOnline.pl nadal działa pod tym samym szyldem.**

Tak, bo te groźby były bezpodstawne i bezprzedmiotowe. Prawo do marki Atari nie obejmuje wszystkich pól eksploatacji, nie daje też monopolu na nazwę w każdej sytuacji. Fanowskie portale niepotrzebnie się uginały… Zresztą samemu Atari pogrożono później pozwami, firma szybko więc wycofała się z akcji, przepraszając za działania kancelarii.

■ Atari Basic doczekało się w latach 80. wielu przedruków i reedycji – także nielegalnych.

AtariOnline.pl działa nieprzerwanie od 2004 r. Mamy największy na świecie zbiór plików dla 8-bitowego Atari, prowadzimy archiwum demosceny, programów użytkowych i gier. Te zbiory są ważne dla polskiej kultury. Stanowią zapis historii lat 80. i 90., często jeszcze w ogóle nieopowiedzianej. W Polsce brakuje mediów zdolnych ciekawie przedstawiać naszą chlubną i niechlubną przeszłość – a za nami przecież oddolna rewolucja technologiczna i wielkie kariery komputerowych geniuszy, historie tak samo dobre jak te amerykańskie o Jobsie i Wozniaku. Czy ktoś w ogóle zna Romualda Baczę albo wie, że pierwszą polską grupą demoscenową był jego Pink Softhard?

Przytoczę w tym miejscu postać Wiesława Miguta, dzisiaj znanego warszawskiego biznesmena, który zaczął karierę jako autor książki „Atari Basic". W PRL-u papier do druku znajdował się pod nadzorem komunistycznych służb, a za nielegalny druk groziła kara więzienia. Mimo to ówczesny student AGH – zresztą aktywnie działający w politycznym podziemiu – zdecydował się skorzystać z uczelnianych powielaczy. Matryce były wysłużone, ledwo drukowały niebieskim tuszem, który miał zabezpieczać przed powielaniem przez innych, a potem nie dały rady nawet z czarnym tuszem. Mimo to Migut wydrukował około 25 tys. egzemplarzy! Żeby kupować je na giełdzie w Krakowie, w Warszawie i innych miastach, ludzie przyjeżdżali z walizkami.

❖❖❖ **Co było potem?**

Wiesław sprzedał prawa do książki Naczelnej Organizacji Technicznej, a potem Krajowej Agencji Wydawniczej. Łączny szacowany nakład wyniósł aż 300 tys. sztuk! Autor zyskał szacunek AGH-owej kadry, bo opisywał najświeższą rzecz na rynku: Atari 800XL. W dodatku jego działalność otworzyła mu drzwi do kariery w Warszawie, gdzie został dyrektorem reklamowym w firmie Karen, zajmującej się dystrybucją Atari. Właśnie dzięki niemu Karen sponsorował polską reprezentację olimpijską, znaczek Atari pojawiał się na biletach do warszawskich teatrów, a w „Filipince" drukowano

reklamy „atarynek" z roznegliżowanymi paniami.

❖❖❖ **Czy dowiemy się o tym w którymkolwiek polskim muzeum?**

W Polsce jest wiele kolekcji komputerów, ale największe (i chyba jedyne formalnie spełniające ustawowe zasady) jest muzeum w Katowicach. Każda z takich instytucji koncentruje się na historii urządzeń elektronicznych i informatyki; brakuje natomiast miejsc, które prezentowałyby historię przez pryzmat ludzi. Nie ma też muzeum demosceny, a przecież znalazła się ona ostatnio na liście niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO.

❖❖❖ **Pójdą za tym jakieś działania?**

Wiele się nie zmieni, choć zapewne uczelniom łatwiej będzie pozyskiwać granty na poświęcone zjawisku badania.

Środowiska naukowe w Polsce od wielu lat interesują się zresztą demoscenę. Na Uniwersytecie Jagiellońskim prof. Piotr Marecki stworzył Ubu Lab – jego studenci uczą się o historii, ale równocześnie biorą udział w warsztatach tworzenia dem czy gier na platformach sprzed lat. Inni, jak dr Patryk Wasiak z Uniwersytetu Wrocławskiego, piszą o demoscenie obszerne artykuły.

❖❖❖ **Retro to jednak nie tylko temat badań, ale także atrakcja oblegana przez współczesne dzieciaki na targach i imprezach branżowych.**

Sami zorganizowaliśmy pierwsze poświęcone retro stoisko na mainstreamowej imprezie w Polsce – dzięki dzisiejszemu przewodniczącemu Rady Fundacji Indie Games Polska Markowi Czerniakowi pojawiliśmy się z nim na Poznań Game Arena w 2009 r. O inicjatywie entuzjastycznie pisały magazyny branżowe, które podkreślały, że było u nas ciekawej niż u growych potentatów, i nieskromnie przyznam, coś w tym jest. Odwiedził nas niezwykły tłum: rodzice przychodzili z dziećmi, żeby pokazać latorośloml, „w co to rypali za młodu". Joysticki pękały.

❖❖❖ **W czasie pandemii targów w rodzaju PGA nie było. A co ze zlotami atarowców?**

Organizujemy KWAS-y, czyli Kolejne Wrocławskie Atarowskie Spotkania. Wbrew nazwie zaczęły się one pojawiać we wszystkich miastach, w których widzimy oddolną potrzebę spotkania się grupy pasjonatów.

Ich forma jest swobodna: czasami KWAS-y to ciąg prezentacji na uczelniach, innym razem opowieści tuzów informatyki albo spotkanie kilkudziesięciu osób przy piwie. W pandemii widywaliśmy się także online, a nawet zrobiliśmy online'owy zlot demoscenowy na kilkadziesiąt osób. Odsyłam na nasz kanał youtube'owy – przez trzy lata zrealizowaliśmy tysiące ciekawych nagrań. Część z nich opublikujemy w magazynie „Grel" w ramach właśnie zarejestrowanego Polskiego Towarzystwa Ochrony Dziedzictwa Technicznego.

❖❖❖ **Co to jest „Grel"?!**

W latach 70. i 80. lansowano polskie słownictwo informatyczne. Oczywiście wiele terminów się nie przyjęło – choćby te słynne „manipulatory stołokulotoczne" [myszki – przyp. red.]. Mnie osobiście spodobał się „omiatacz", czyli skaner, oraz właśnie „grel", skrót od „graficznego elementu", a więc „picture element", czyli piksela.

Nawiązania do historii będą w naszym piśmie liczne. Składamy je na Atari TT [profesjonalnej wersji Atari ST – przyp. red.] z 1993 r., w programie Calamus, który powstał cztery lata wcześniej, a także w polskich programach Inkaust i Kombi z lat 90. Używamy też fontów popularnych w DTP 30 lat temu.

❖❖❖ **Na AtariOnline.pl macie zresztą bogatą kolekcję prasy komputerowej sprzed lat.**

Przyczyniliśmy się do archiwizacji wielu pism; nie każdy wie, że to dzięki nam udało się skompletować numery „Bajtka", „Komputera", „Desktop Info", „STEfana" czy „IKSa". W okolicach 2010 r. nie było ich w sieci, co najwyżej pojawiały się pojedyncze numery. Stworzyliśmy więc archiwum, a żeby uzupełnić braki, poprosiliśmy ludzi o przesyłanie skanów swoich zasobów. W kilkanaście tygodni społeczność zebrała wszystko.

❖❖❖ **Nie zapominajmy, że Atari to nie tylko przeszłość. Wciąż powstają nowe gry i programy, które wydają się wykraczać poza możliwości dawnych maszyn.**

Wyciska się z tamtych sprzętów więcej niż w latach 80. czy 90., bo wiedzy jest więcej niż trzy, cztery dekady temu. Pojawiły się też nowe techniki programowania, na przykład algorytmy genetyczne czy algorytmy sztucznej inteligencji. Stosuje je m.in. Jakub Dębski, autor programu do konwertowania zdjęć na grafikę tego ośmiobitowca.

Gry na Atari zostawiały wyobraźni większe pole do popisu niż polskie reklamy tego sprzętu.

Na zdjęciu obok KAZ-a pojawia się Tomasz „TDC" Cieślewicz, bohater wywiadu-rzeki „Oni migają tymi kolorami w sposób profesjonalny", który przeprowadził z nim Piotr Marecki.

Dzieło cyfrowe nie jest nieśmiertelne; mamy dziś wielkie problemy z uzyskaniem oprogramowania, które przestało być komercyjnie znaczące.

❖❖❖ **Dlaczego developerzy się tym zajmują?**

„Developerzy"... to brzmi poważnie. Tymczasem mówimy o ludziach, dla których programowanie starych komputerów to hobby, odskocznia od pracy w korporacji czy nudnych spraw życia codziennego. Oni i one chcą zrobić coś, czego nikt inny nie zrobił. Coś, co wzbudzi aplauz fanów. Przy okazji zaś pokonać ograniczenia komputera, które przez tyle lat były nie do przejścia. Sprzęt z epoki jest ułomny, ma zawsze za mało pamięci i za wolny procesor – trzeba zatem godzić się na kompromisy i optymalizować.

❖❖❖ **A dlaczego tak popularne jest dziś tworzenie klonów Robbo i Boulder Dasha?**

Bo są to gry, które dzisiaj nazwalibyśmy familijnymi – przed ekran monitora mogą przyciągnąć całą rodzinę. W naszym archiwum mamy Robbo, które zostało zaprojektowane przez dziadka razem z jego wnuczkami, a także wersję Boulder Dasha, którą przygotował nastoletni syn dla mamy, będącej wielką miłośniczką tej gry. Obie produkcje polegają na rozwiązywaniu prostych łamigłówek na mało dynamicznej, ograniczonej wymiarami planszy. Do tego występują w nich atrakcyjni bohaterowie – stworek Rockford i sympatyczny robocik Robbo. Wciąż przyciągają one i starszych, i młodszych. Ostatnio dodaliśmy do archiwum nowe plansze do Robbo autorstwa 82-letniego emerytowanego nauczyciela, a jeden z naszych kolegów prowadził przeznaczone dla dzieci warsztaty z rozumienia mechaniki gier, podczas których wykorzystywał Robbo Konstruktora.

Między innymi z tego powodu uważam Robbo za kamień milowy polskiego gamedevu i jednocześnie postać godną unieśmiertelnienia. Był to pierwszy rozpoznawalny bohater polskiej gry komputerowej, a sama gra prezentowała w 1989 r. jakość tak dobrą, że wręcz podejrzewano, iż nie powstała ona w Polsce, a gdzieś na Zachodzie. Jako pierwsza otrzymała też rasowy marketing, a jej wersję demo rozprowadzano w „Radio-komputerze" [audycji, w której nadawano sygnał pozwalający zgrać grę na kasetę magnetofonową – przyp. red.]. W dodatku postarano się o recenzje w prasie i rodzimą wersję językową.

Mam pomysł, który staram się właśnie zrealizować: chciałbym postawienia interaktywnej instalacji upamiętniającej Robbo w mieście powstania gry – Rzeszowie. To tam w klubie Plus na Politechnice Rzeszowskiej pan Janusz Pelc wymyślił postać, a potem napisał program, który poznaje już kolejne pokolenie.

❖❖❖ **Jak miałaby wyglądać taka instalacja?**

Będzie to rodzaj pomnika wyposażonego w ekran prezentujący turystom historię gry. Do tego dojdzie aplikacja mobilna, dzięki której będzie można zbierać w mieście wirtualne śrubki – dokładnie tak jak w Robbo!

Byłaby to niezła okazja, by zapoznać się z historią poszczególnych miejsc w Rzeszowie, wynalazków, które w nich powstały, z osiągnięciami technicznymi mieszkańców, innowacyjnymi firmami i technologiami... Wierzę, że Robbo może być ich dobrym ambasadorem. I wiem, że jako podkarpacki kamień węgielny pod polską branżę (wartą dziś miliardy!) mógłby on stanąć na jednym pomniku z Geraltem. Jako jego starszy brat. □

O AUTORZE

Michał Amielańczyk

Były redaktor serwisu PolskiGamedev.pl, obecnie: człowiek odpowiedzialny za promocję Timberborna, bobrzego city-buildera. Wieloletni współpracownik „CD-Action" i redaktor „PC Formatu", maczał też palce w lokalizacjach gier przygotowywanych przez Roboto, m.in. jako główny redaktor polskiego tłumaczenia popularnej gry MOBA.

PIXEL HEAVEN 2023

GAMES & POPCULTURE FEST

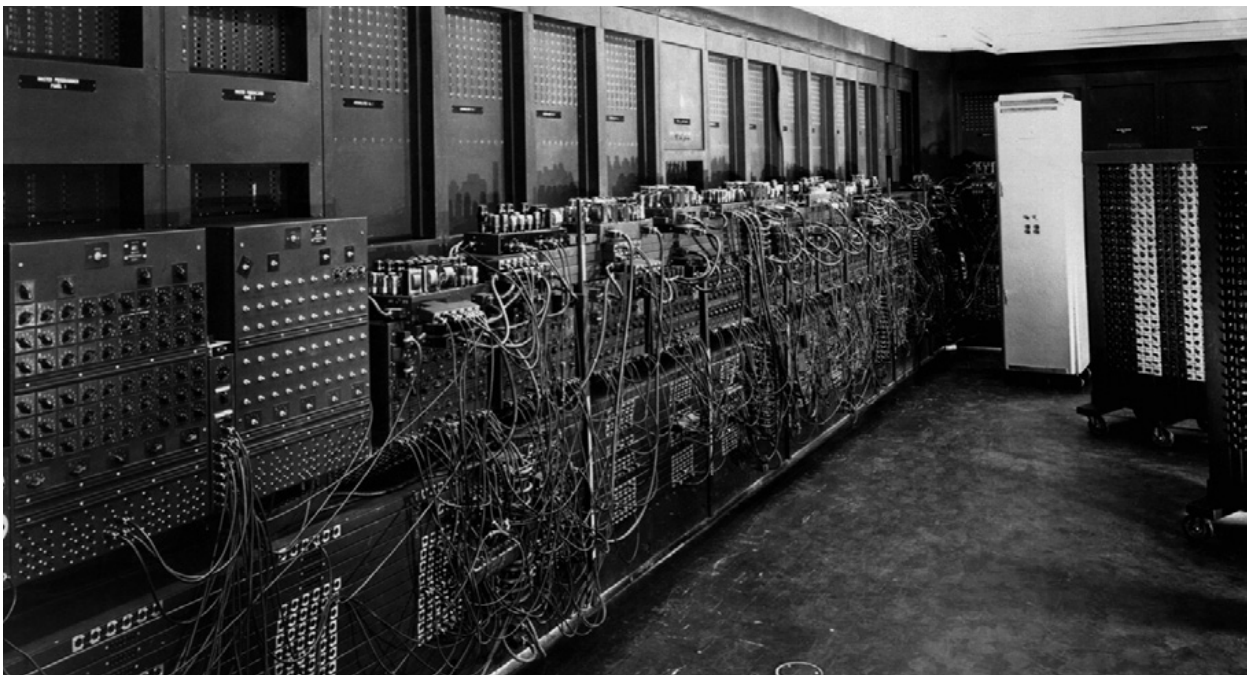
26–28/05

CENTRUM ROZWOJU PRZEMYSŁÓW KREATYWNYCH
MIŃSKA 65 / WARSZAWA

pixelheavenfest.com

POWERED BY PIXEL PSX EXTREME Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych

MARCIN BORKOWSKI



ENIAC i jego następcy przynieśli rewolucję... ale głównie ilościową.

Bardzo niekreatywne narzędzie

Kiedy tylko pojawiły się komputery, pojawiła się też nadzieja, że zmienią świat. Tyle że nie bardzo wiedzieliśmy, na czym ta zmiana miałaby polegać...

Liczyliśmy na jakiś nowy renesans i kolejne oświecenie, ale ich charakter był mglisty i utopijny, zdominowany nadzieją, że będzie jakoś lepiej i lżej. Że przyjdzie nowy, wspaniały świat.

Wiedzę czerpaliśmy z fantastyki naukowej i filmów, po komputerach spodziewaliśmy się więc czegoś pomiędzy Matką z USCSS Nostromo, czytającą na dobranoc wiersze maszyną z „There Will Come Soft Rains", a systemem profesora Rawy, otwierającym drzwi na rzucone półgłosem hasło: „Zapomniałem kluczy". Komputery miały wykreować nową rzeczywistość, kiedy więc okazały się fantastycznymi maszynkami do grania, automatycznie przenieśliśmy nasze oczekiwania na gry.

Nowa rzeczywistość faktycznie się zmaterializowała, ale jedynym kreatywnym elementem w jej tworzeniu byli ludzie.

→ STREFA NIEŚWIADOMOŚCI

Rozdźwięk między naszymi oczekiwaniami a możliwościami komputerów stawał się dość szybko oczywisty, ale zrozumienie jego przyczyn wymagało wiedzy o działaniu trybików w środku, co było poza zasięgiem większości społeczeństwa. Mało kto zdawał sobie sprawę, że komputer to zaledwie maszyna mogąca – o ile tylko zostanie źle zaprogramowana – w ciągu kilku dziesiątych sekundy zrobić więcej błędów decyzyjnych i rachunkowych, niż przeciętny człowiek popełni przez cały życie.

Owszem, komputery przyniosły rewolucję, ale głównie ilościową; ich upowszechnienie nie stanowiło kwantowego przeskoku do nowego świata. Sęk w tym, że wiedza ta długo nie prze-

bijała się do świadomości, i to nie tylko publicznej. Pamiętam relację mojej Mamy (która zajmowała się informatyzacją polskiej energetyki od wczesnych lat 70.) z rozmowy z cenionym profesorem starszej daty, inżynierem Pewnej Polskiej Uczelni Technicznej. Na konferencji ów z pobłażaniem usiłował jej tłumaczyć, że „te komputery to wszystko kiedyś zrobią". Zupełnie nie chciał uwierzyć, że nie ma przed sobą maszyn, które w nadprzyrodzony sposób podadzą prawidłowe odpowiedzi, tylko przerośnięte kalkulatory liczące to samo, co on na papierze (za to szybciej i rzadziej się myląc).

Jeśli co do nowego narzędzia tak bardzo potrafili się mylić politechniczni specjaliści, czego można się było spodziewać po laikach? W pewien nieoczekiwanie symboliczny sposób podsumowuje ten dysonans scena z „Czterdziestolatka", w której inżyniera Karwowskiego na dyrektora zjednoczenia wytypowała właśnie maszyna. W serialu padł zwrot: „komputer go wyrzucił", budzący u wszystkich odruch przestrachu, że to niedobrze, że wyrzucił... Niewiele było w Polkach i Polakach zrozumienia, iż taki wybór to – po prostu – zadanie optymalizacyjne rozwiązane według narzuconych przez projektantów założeń. Odbiorcy traktowali wybór maszyny jak czarną magię, decyzję równie niezrozumiałą, co niektóre polecenia szefów.

W pismach z epoki usiłowaliśmy kompetencje cyfrowe propagować; z perspektywy czasu widzę jednak, że my, popularyzatorzy, za mało koncentrowaliśmy się na tym, jak ważna jest rola człowieka. Kibicowałem kiedyś w redakcji „Bajtka" Markowi Sawickiemu, piszącemu na pececie jakieś szybkie, proste narzędzie – bodaj coś do wyświetlania screenów zrzuconych ze Spectruma. Gdy na ekranie pojawiła się sieczka, skomentowałem: „Co ten idiota (w domyśle: komputer) zrobił?", na co Marek ze stoickim spokojem odpowiedział: „Dokładnie to, co mu kazałem".

Dla nas to było oczywiste, ale dla większości Polaków – nie bardzo.

→ DOWÓD?

Na początku III RP profesor Władysław Turski, wybitny polski informatyk, opowiadał anegdotkę o informatyzacji jednej z prywatnych firm. Miała ona pieniądze, a w zarządzie pojawiła się chęć ich zainwestowania w sprzęt i oprogramowanie. Okazało się jednak, że właściciele nie mają pojęcia, po co im w ogóle te komputery. Poproszeni o sformułowanie swoich oczekiwań mocno się zdziwili; byli bowiem przekonani, że fachowcy nie tylko przeprowadzą komputeryzację, ale że wyłożą im co, po co i w jaki sposób.

→ GRACZE TEŻ W LESIE

W latach 80., które arbitralnie przyjmijmy za początek pojawiania się komputerów w domach, słowo „gracz" znaczyło zupełnie co innego. Graliśmy w szeroki wachlarz karcianek: od brydża po dupę biskupa. Graliśmy w różne warianty gier opartych na szachownicy i zestawie pionów. Graliśmy w proste planszówki w rodzaju chińczyka. Graliśmy w bierki, wymagające papieru i długopisu łamigłówki, a nawet gry wykorzystujące proste urządzenia mechaniczne (choć ich porządne wersje były zazwyczaj zbyt drogie i skomplikowane, by wyjść poza jarmarczne budy i wesołe miasteczka wypełnione „automatami"). Poważniejsze karcianki, gry strategiczne i systemy RPG dopiero zaczynały swoją karierę na świecie, a w Polsce (czy – szerzej – w dawnych KLD-ach, czyli krajach bloku sowieckiego) były praktycznie nieznane.

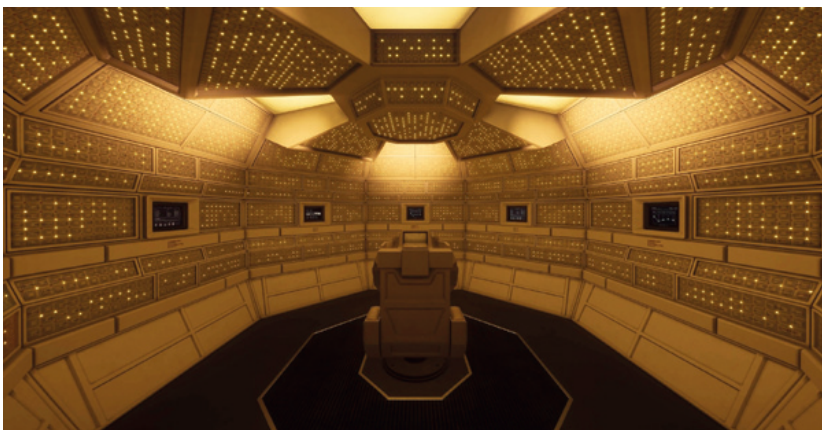
Pojawienie się komputerów zbiegło się z niesłychanym rozwojem gier jako takich. Kilka początkowo prostych idei zaczęło pączkować i owocować coraz to bardziej rozbudowanymi i skomplikowanymi systemami. Równolegle dojrzewały rozwiązania i narracje: karcianki krzyżowały się z planszówkami i bitewniakami, a RPG-i wydawały coraz to nowe potomstwo z paragrafówkami. Jak to przy spontanicznej ewolucji bywa, część mutacji zaowocowała potworkami, natomiast inne się przyjęły.

→ EKLEKTYCZNY MIKS

W którymś z domów wypoczynkowych, do których jako smark jeździłem na wakacje, stał czysto mechaniczny automat. Była to daleka wariacja na temat Pachinko, kręcąc pokrętłem, łapało się spadającą po gwoździach metalową kulkę. Próbowałem tę grę przepisać w Basicu na platformówkę.

Nie byłem bynajmniej jedyny; okazało się, że rozwiązania z gier analogowych znakomicie nadają się do zaimplementowania w grach komputerowych. Przykładowo cRPG-i opierały się na „papierowych" podręcznikach, ale zdejmowały z graczy konieczność rzucania kostką i „ręcznego" sprawdzania współczynników. Domorośli stratedzy grający w Naval Wargaming with Model Ships (jeden z pierwowzorów Harpoona) nie musieli wychodzić z sali, żeby sędziowie policzyli ich punkty. Komputerowe symulatory powielały koncepcję swoich mechanicznych kuzynów, ale okazywały się lepsze do szkolenia pilotów, kierowców, maszynistów i sterników. Być może najważniejszym naprawdę nowym pomysłem były RTS-y, które dzięki dużej szybkości realizowania algorytmu dołożyły do klasycznych strategii presję czasu.

Ale nawet za tą nową jakością RTS-ów stały ciągle te same, starannie zaprojektowane systemy podejmowania decyzji, niezdolne do jakiekolwiek kreatywnego zareagowania na działania gracza. Inicjatywa była – i jest – po stronie twórców, komputer wyłącznie realizuje, zgodnie z projektem, procedurę „wyrzucania" decyzji (ewentualnie



Gdy komputery się upowszechniły, bynajmniej nie przypominały USCSS Nostromo.

Mgr inż. Kopiczyńskiego na dyrektora wybrała maszyna, co pozostałe postaci (i widzowie!) przyjęli z konsternacją.

Branżowe pisma z epoki za mało koncentrowały się na ludziach – twierdzi nasz autor.

gracza z rozgrywki). A odbiorca ciągle, często nieświadomie, porusza się wytyczoną przez autorów ścieżką. Nawet jeśli nie jedyną możliwą, to i tak starannie zaplanowaną.

Posługując się terminologią gamedevu: ani w świecie rzeczywistym, ani w growym nie pojawiły się mechanizmy zupełnie nowe. Tak naprawdę cały czas kręcimy się wokół własnego ogona, adaptując stare rozwiązania do nowych narzędzi. Oczywiście komputery niezwykle ułatwiły nam pracę, a wiele rozwiązań i modeli, których dzisiaj używamy, byłoby bez nich nierealne – nie potrafię sobie np. wyobrazić liczenia pewnych rzeczy na kartce, projektowania bez CAD-a ani testowania pomysłów bez ich błyskawicznej symulacji.

A już chyba najlepszym dowodem na zastój jest fakt, że ciągle najpopularniejsze zastosowanie komputerów to trywialna praca biurowa, tworzenie milionów dokumentów i tabelek. Pomijając zastąpienie gęsiego pióra i inkaustu klawiaturą i drukarką laserową, a posłańca mailem – dzisiejszy pracownik biura robi właściwie to samo, co jego przodek, skryba z czasów rzymskiego imperium.

→ KLAPA OCZEKIWAŃ

Główną wadą naszego myślenia w latach 80. była nieuświadomiona wiara w powstanie AI, która miała się stać naszym wartościowym, kreatywnym partnerem. Wyobrażaliśmy sobie, że komputery będą „mądre", tak się jednak nie stało, choć dzięki uczeniu maszynowemu coraz lepiej radzą sobie z mocno wyspecjalizowanymi zadaniami. Gdy jednak przychodzi do ogarnięcia całokształtu, ciągle mają kłopoty z tym, z czym bez problemu poradziłby sobie trzylatek.

Przy czym częścią problemu okazuje się samo zdefiniowanie tego, czego szukamy. Wyżej użyłem (zupełnie celowo) określeń „kreatywny", „mądry" i „wartościowy partner", tyle że nic one tak naprawdę nie znaczą, bo są niedefiniowalne. Im bardziej staramy się zrozumieć, co to jest inteligencja, świadomość, wolna wola, tym bardziej okazuje się, jak płynna jest rzeczywistość i jak bardzo ograniczone są nasze próby jej klasyfikowania. Dyskusje na ten temat trafiły zresztą do gier – stanowią zręb narracji w The Turing Test, a The Talos Principle Elohim pokazuje graczowi, jak bardzo wewnętrznie sprzeczne są „oczywiste" intuicje na temat mechanizmów naszego myślenia i podejmowania decyzji. Żeby było metazabawnie, robi to, posługując się starannie zaprojektowanym przez swoich twórców, sztywnym skryptem.

W sumie dalej nie wiadomo, czy nastąpi ten przeskok i czy komputery i sztuczna inteligencja zaczną się wykazywać jakąś formą kreatywności. Jestem umiarkowanym optymistą. Uwierzyłem w to jakieś 20 lat temu, kiedy wymyśliłem bitozoa i napisałem ich symulator. Słowem wyjaśnienia: bitzoa to takie małe, prymitywne zwierzątka z oczkami, kilkoma neuronami i witkami. Pływają sobie one po ekranie, ewoluują, korzystając z algorytmów genetycznych i żrą się nawzajem. W jednej z implementacji popełniłem błąd, kodując geometrię wzroku – oczy widziały nie to, co powinny, ale jakiś przenicowany świat, co uniemożliwiało proste ruszenie w kierunku pokarmu. Mimo to bitozoa nauczyły się wykorzystywać dostępną informację i stworzyły skuteczną strategię odżywiania opartą na wykręcaniu jakiejś przedziwnej ósemki tuż przed celem. Uznałem to za zaskakująco kreatywne. Ostatnie lata stanowią zresztą triumfalny pochód coraz lepszych i skuteczniejszych algorytmów uczenia, właśnie o sieci neuronowe opartych. Zatoczyliśmy więc koło: zbudowaliśmy komputery, które wykazały, że najlepsze są rozwiązania znalezione przez naturę na drodze ewolucyjnej kilkaset milionów lat temu.

→ GDZIE TU GRY?

Nie słyszałem o tym, żeby próby zastosowania w grach sztucznej inteligencji opartej na maszynowym uczeniu się odniosły poważny sukces. Algorytmy są wykorzystywane jako elementy większej całości, czarne skrzynki do poślednich zadań. (Przykładowo Supreme Commander 2 używał sieci neuronowych na poziomie taktyki jednostek, ale recenzenci narzekali na schematyczność działania przeciwników – skrypt odpowiedzialny za strategię armii nie był specjalnie wyrafinowany). Ciągle skuteczniejsze i pewniejsze okazują się rozwiązania bazujące na drzewach decyzyjnych czy algorytmach optymalizacyjnych – kreatywność znajduje się więc po stronie autorów, a komputery jak to komputery – liczą, co im się każe.

Ciekawie by było zobaczyć gry, w których silnik rzeczywiście będzie umiał zaskoczyć jakimś nieortodoksyjnym rozwiązaniem. Równocześnie trochę się boję momentu, w którym będzie to możliwe. Nawet nie dlatego, że może się ziścić jako apokaliptyczno-katastroficzny Matrix zafundowany nam przez kuzyna Skynetu. Bardziej obawiam się tego, co możemy sobie nawzajem zrobić, dysponując takimi narzędziami.

Jeśli to będzie ta zmiana, którą przyniosą komputery, sami będziemy sobie winni. □

O AUTORZE

Marcin Borkowski

dziennikarz, programista, półchemik, ćwierćliterat, rocznik 1962, autor pierwszej polskiej gry komputerowej „Puszka Pandory", szef klanu PC w „Bajtku", redaktor naczelny „Top Secretu", felietonista „PIXEL-a", autor „Odwlekanych porządków" i Pendrive'a znalezionego w trawie, za który był nominowany do Paszportów „Polityki". Więcej grzechów nie pamięta.

Narracja nie (tylko) fabułą stoi

„A co z narracją?" – pada pytanie na entym spotkaniu w konferencyjnej. „Story się dopisze" – szybko słyszę odpowiedź. Jasne…

MARIA BORYS-PIĄTKOWSKA

Tak też się da. Wszystko się da. Gorzej, jeśli zakładamy, że taki dopisany na kolanie scenariusz zaangażuje graczy i klarownie wytłumaczy im, dlaczego bohater/-ka robi to, co robi.

Samo story dobrej gry nie czyni, tak samo jak nie czynią jej odgłosy tła czy koncepty. Jest jednak warstwa, która łączy wszystkie powyższe składowe (i wiele, wiele innych). Narracja. Dla wielu jest ona synonimem fabuły, ale takie myślenie to tzw. trzecia prawda tischnerowska. Narrację tworzy każdy zaangażowany w projekt dev.

„Ale jak to? Od narracji jest pisarz!". Cóż – i tak, i nie. Fabułą, faktycznie, zajmuje się scenarzysta, ale narracja to ogromny zbiór elementów, które mogą fabułę wesprzeć. By opowiedzieć historię Lo Wanga w Shadow Warriorze 3 potrzebny był odpowiedni kod, który umożliwił graczowi posługiwanie się bronią białą. Animator zadbał, aby ruch protagonisty był szybki i płynny. Projektant systemu walki – o to, by ciosy kataną były bliskie rzeczywistości. Artysta koncepcyjny i grafik 3D stworzyli potrzebne assety, a Mike Moh wszedł do studia nagraniowego, gdzie dźwiękowcy zarejestrowali rzucane podczas starć dowcipy. Wszyscy oni przyczynili się do rozbudowy fabuły gry o kolejne warstwy narracyjne. Zadbali, by interakcje gracza ze światem przedstawionym budowały tenże świat.

Istnym workiem z narracyjnymi narzędziami jest environmental storytelling, a więc taki sposób tworzenia i aranżowania obiektów na levelu, by (d)opowiadały graczowi historię. To subtelniejsza od dialogów metoda snucia opowieści; zachęca ona odbiorcę do samodzielnych interpretacji. Wymaga jednak współpracy, bo choć za wygląd poziomu/świata nie odpowiada bezpośrednio scenarzysta, to – jako strażnik fabuły – powinien mieć gorącą linię z grafikami i level designerami. Wszystko w imię spójności przekazywanej fantazji i spełnienia marzenia gracza.

Jesteśmy jedną narracyjną rodziną. Ten ważny wniosek, który często powtarzamy podczas wykładów i konferencji wraz ze Sławkiem Uliaszem, stanowi fundament myślenia o narracji współczesnych gier wideo. Przecież gdy Rockstar tworzył osadzone w latach 80. GTA: Vice City, swoją narrację oparł w dużej mierze na muzyce z tamtej epoki – twórcy zainwestowali w wykupienie utworów do ejtisowych playlist (autorskie numery wykonał stworzony na potrzeby gry zespół Love Fist). Narracja gier From Software opiera się w dużej mierze na wysokim poziomie trudności. Narracja Psychonauts 2 – na szalonych projektach lokacji. Gra nie musi mieć nawet fabuły – patrz choćby DayZ… Ale zawsze posiada narrację.

Warto o tym pamiętać już wtedy, gdy dopiero siadamy do rzeczonej gry projektowania.

MARIA BORYS-PIĄTKOWSKA – DOKTORANTKA NA WYDZIALE FILOLOGII ANGIELSKIEJ UNIWERSYTETU WARSZAWSKIEGO. Z ZAWODU SENIOR NARRATIVE DESIGNER W WARSZAWSKIM FLYING WILD HOG. WSPÓŁZAŁOŻYCIELKA STOWARZYSZENIA GRAJ! KOLEKTYW. ZASIADA W KAPITULE KONKURSU QUENTIN. PRACOWAŁA NAD POLSKĄ EDYCJĄ „ZEW CTHULHU RPG" JAKO TŁUMACZKA I AUTORKA TEKSTÓW. KOCHA HORRORY, WIKINGÓW I MORTAL KOMBAT.

BARTŁOMIEJ KLUSKA

Robbo. Legenda

Na naszej giełdzie komputerowej nikt nie wierzył, że tę grę stworzył Polak. Handlarze podejrzewali, że jakiś uzdolniony programista przerobił planszę tytułową nieznanego nam jeszcze zachodniego hitu, wpisując na nią swojsko brzmiące imię i nazwisko. Rodzimi eksperci, choć gier nie tworzyli, potrafili przecież świetnie mieszać w cudzym kodzie źródłowym.

Gdy jednak o opublikowanym w 1989 r. Robbo napisał „Bajtek", a wersję demonstracyjną wyemitowało Polskie Radio, musieliśmy przyjąć do wiadomości fakt, że w Strzyżowie, małym miasteczku pod Rzeszowem, mieszka tajemniczy Janusz Pelc, który potrafi tworzyć znakomite gry na ośmiobitowe Atari. Co więcej: człowiek ten założył firmę o poważnie brzmiącej nazwie – Laboratorium Komputerowe Avalon – i zamierza te gry sprzedawać!

→ PROBLEMY

Trzeba przyznać, że był to wówczas pomysł co najmniej ekscentryczny. Na przełomie lat 80. i 90. nie istniała w Polsce skuteczna ochrona prawna autorów i wydawców oprogramowania (stosowna ustawa weszła w życie dopiero w 1994 r.). Gry i użytki – bez ryzyka odpowiedzialności karnej oraz specjalnych wyrzutów sumienia – kopiowało się za darmo od kolegów lub kupowało od giełdowego handlarza w cenie nieznacznie tylko przekraczającej koszt samego nośnika.

W takich realiach myśl, że za zaledwie jedną grę można zapłacić tyle, co za kasetę magnetofonową lub dyskietkę z kilkoma albo kilkunastoma zachodnimi tytułami, wydawała się nam – młodym właścicielom mikrokomputerów Atari – rozrzutnością. Janusz Pelc najwyraźniej wierzył jednak, że bywalcy giełd i bazarowych stoisk zdecydują się ponieść taki wydatek, nabywając Robbo w wersji „oryginalnej". I że na swojej pracy zarobi autor, nie zaś hurtowo kopiujący efekty cudzej pracy handlarz.

A wydanie gry niosło przecież znacznie więcej problemów! Tomasz Pazdan, szkolny kolega Pelca i współzałożyciel Avalonu, wspominał, że firma nie mogła rozpocząć produkcji, bo nigdzie nie dało się kupić… kaset magnetofonowych. Młodzi przedsiębiorcy wykupili więc cały nakład kursu językowego, jaki zalegał na półkach rzeszowskich księgarni, książki do nauki oddali na makulaturę, a na kasetach z ćwiczeniami nagrywali Robbo. Aby oszczędzać deficytowy nośnik, taśmy wyjmowali przy tym z plastikowych opakowań, skracali i kleili. Co jednak w tej historii najciekawsze, ów chałupniczy, skrajnie ryzykowny biznes zakończył się sukcesem. Dla wielu posiadaczy

Atari XL/XE Robbo był pierwszym „oryginalnym" programem, a dla Laboratorium Komputerowego Avalon – początkiem pełnej sukcesów działalności.

→ ZACHWYT

Czym debiut Janusza Pelca tak zachwycił polskich graczy? W warstwie mechaniki Robbo opierał się przecież na dobrze już wówczas znanym koncepcie zręcznościowo-logicznych zmagań, które upowszechnił głównie hitowy Boulder Dash. Bohater (w tym przypadku robocik) musiał przemierzać kolejne wieloekranowe plansze (planety), na których zbierał przedmioty konieczne do ukończenia etapu (śrubki) i przepychał inne, blokujące drogę elementy (skrzynki). Unikał natomiast mieszkańców wirtualnego świata (niedźwiadki, działa, „oczy"), z którymi kontakt nieuchronnie kończył się koniecznością rozpoczęcia zabawy od początku.

Urozmaiceń było tu jednak znacznie więcej niż w przywołanym wyżej przeboju First Star Software: klucze otwierały zamknięte drzwi, magnesy przyciągały i niszczyły metalowego protagonistę, bomby pozwalały przedrzeć się przez zapory, teleporty przenosiły nas w niedostępne wcześniej rejony planszy, a naboje do pistoletu umożliwiały eliminację wrogów… Szczególne emocje budziły znaki zapytania, których odkrycie niosło niespodziankę – czasem miłą (jak dodatkowa śrubka), czasem jednak śmiertelnie niebezpieczną (vide wspomniane już złowrogie „oczy", które natychmiast ruszały za nami w pościg). Tak

Robbo – pierwszy etap, pierwsze skrzynki, bomby i śrubki. Tak zaczynała się nasza opowieść.

Ukochane przez fanów Atari logo w grze było nagrodą dla wszystkich, którzy dotarli tak daleko.

jak w Boulder Dashu, tak i w Robbo sukces mógł osiągnąć jedynie ten, kto łączył refleks i sprawność w operowaniu joystickiem z ciągłym używaniem szarych komórek i rozważnym planowaniem kolejnych kroków (często bowiem nawet jedna nieopatrznie przesunięta skrzynka uniemożliwiała ukończenie poziomu).

Dobry pomysł to jedno, ale gra zachwycała także – szokującą jak na debiutanta – jakością wykonania. Znawcy Atari doceniali zastosowane przez autora sztuczki programistyczne umożliwiające równoczesne wyświetlanie sześciu kolorów w trybie graficznym, który nominalnie pozwalał wyświetlać ich pięć. Weterani gatunku cieszyli się starannie zaprojektowanymi, urozmaiconymi etapami (w łącznej liczbie aż 56), zapewniającymi długie godziny zróżnicowanej zabawy. Wszystkim podobały się budujące „kosmiczny" klimat efekty dźwiękowe oraz wygodne sterowanie. Brakowało jedynie systemu kodów, które pozwalałyby rozpocząć rozgrywkę od dalszych etapów (zapisy stanu gry były w ośmiobitowym świecie wynalazkiem praktycznie nieznanym). Aby dotrzeć do ekranu końcowego, potrzebne były długie godziny, toteż wielu odbiorców zostawiało komputer włączony na noc, by po śnie i posiłku wrócić do zabawy.

Złośliwi użytkownicy innych platform mogliby w tym momencie powiedzieć, że z punktu widzenia posiadaczy Atari XL/XE główną zaletą Robbo był fakt, że... w ogóle się on ukazał. I mieliby pewnie trochę racji. Zachodni producenci już kilka lat wcześniej postawili na sprzęcie krzyżyk, a nowe tytuły, które debiutowały na Commodorze 64 czy ZX Spectrum, ośmiobitową „atarynkę" omijały. Dzieło Janusza Pelca wypełniło więc ważną rynkową lukę, ale szybko ją opuściło. W kolejnych latach pojawiły się konwersje Robbo, a historie ich powstawania są nader charakterystyczne dla początków polskiego gamedevu.

Autor wersji na Commodore'a 64 – wówczas uczeń szkoły średniej – przygotował ją, nie mając dostępu do oryginału (nie posiadał bowiem Atari XL/XE); bazował wyłącznie na opisie i zrzutach ekranu z „Bajtka". Edycję na Atari ST stworzyło dwóch innych licealistów, napisawszy uprzednio list do Janusza Pelca (ten wyraził zgodę). Sprzedało się zaledwie 80 egzemplarzy, co wystarczyło na pokrycie kosztów podróży kolejowych między Zduńską Wolą (miejscowością, w której mieszkali autorzy) a Pabianicami (gdzie siedzibę miał wydawca). Pecetową konwersję opracował natomiast sam Pelc przy współpracy Macieja Miąsika. Na Zachodzie, pod tytułem Adventures of Robbo (1993), wydała ją rosnąca w siłę firma Epic MegaGames. Był to pierwszy międzynarodowy sukces polskich twórców i zarazem wskazówka, na jaką platformę trzeba pisać gry, by myśleć o sprzedaży na światowych rynkach.

Nie da się jednak ukryć, że przygody robocika największą popularność zdobyły na Atari XL/XE, w czym wydatnie pomógł program Robbo Konstruktor (ten pomysł Pelc również pożyczył sobie z Boulder Dasha) pozwalający graczom na wygodne – bo z wykorzystaniem graficznego interfejsu – projektowanie plansz i udostępnianie ich

Robbo na Atari ST to najmniej rozpowszechniona wersja gry, ale zawiera plansze, których nie miała żadna inna.

Ikony ośmiobitowego Atari

Misja (1990), LK Avalon – w drugiej grze Janusza Pelca nieustraszony komandos penetrował bazę wojskową pełną wrogich żołnierzy. Zabawa polegała głównie na błądzeniu po labiryncie pomieszczeń i korytarzy (oraz rysowaniu mapy nieruchomości w zeszycie). Gra pociągnęła za sobą falę naśladowców, co zaowocowało popularnością gatunku tzw. komnatówek.

Fred (1990), LK Avalon – platformówka Mirosława Liminowicza, której główną atrakcją było osadzenie akcji w prehistorycznych sceneriach. Klasyczny, zaczerpnięty z konsol pomysł na rozgrywkę (marsz ciągle w prawo, skoki po platformach, zbieranie przedmiotów i unikanie przeszkadzajek) miał wracać jeszcze w wielu polskich produkcjach na Atari.

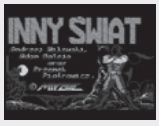
Lasermania (1990), LK Avalon – logiczne łamigłówki Mirosława Liminowicza. Kolejne zadania projektant oparł na pomyśle odbijania wiązki światła w taki sposób, by promień dotarł w pożądane miejsce.

AD 2044 (1991), LK Avalon – przygodowa gra Rolanda Pantoły przyciągająca fabułą bazującą na filmowej „Seksmisji" oraz graficznym interfejsem. Pantoła stworzył jeszcze dwie ciepło przyjęte przez graczy przygodówki na Atari: Klątwę (1992) i Władców Ciemności (1993).

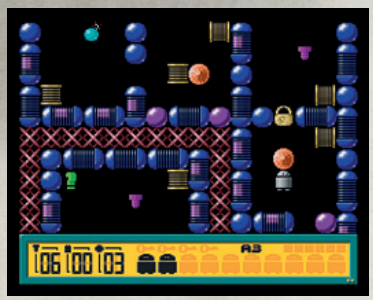
Kolony (1991), Mirage Software – napisana przez Janusza Bienia ekonomiczna strategia z akcją dziejącą się w kosmosie. Co ciekawe, czysto tekstowa produkcja kusiła wyłącznie złożoną mechaniką, a nieobecne w grze doznania wizualne musiała zastąpić wyobraźnia graczy.

Miecze Valdgira (1991), ASF – komnatówka łącząca wyzwania natury zręcznościowej z elementami przygodowymi, wabiąca modnymi wówczas dekoracjami fantasy oraz doniosłą misją uratowania królestwa.

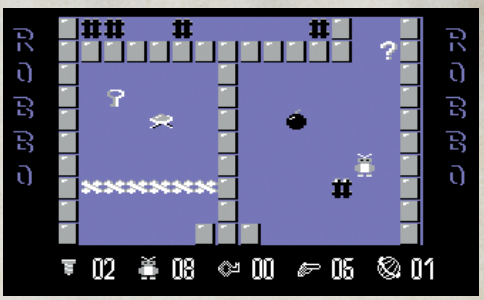
Władca (1993), Mirage Software – strategia turowa autorstwa Artura Miareckiego pozwalająca wcielić się w jednego z pretendentów do tronu w rozbitym na dzielnice królestwie: wysyłać armie i toczyć bitwy do momentu, aż pozostali potencjalni władcy zostaną wyeliminowani.



Inny Świat (1994), Mirage Software – pierwsza polska gra RPG, w której drużyna śmiałków uwalniała fantastyczną krainę z orków, wilkołaków i smoków. Ponadto awanturnicy poszukiwali skarbów, a między przygodami – odwiedzali przydrożne karczmy.



Adventures of Robbo – inna grafika, zasady te same, okazało się, że na PC gra bawi tak samo jak na Atari.



Wersja na Commodore'a 64 ma więcej plansz niż pierwowzór, a koneserzy uznają je za znacznie bardziej wymagające.

wszystkim chętnym. Zaowocowało to setkami nowych, niekiedy bardzo trudnych wersji tytułu, które szybko zalały giełdy komputerowe w całym kraju.

→ SUKCES

Popularność Robbo pozwoliła Laboratorium Komputerowemu Avalon rozwinąć skrzydła. Strzyżów, później zaś Rzeszów, do którego przeprowadziła się firma, stał się nieformalną stolicą rodzimych użytkowników Atari XL/XE. To właśnie tam w pierwszej połowie lat 90. powstawały gry, za które Polacy decydowali się płacić autorom i wydawcom, a nie giełdowym handlarzom. Komnatówki, platformówki, logiczne szarady, strategie, przygodówki... – w portfolio Avalonu znaleźć można zróżnicowane tytuły, a logo firmy stało się wśród fanów ośmiobitowej rozrywki synonimem jakości. Do Rzeszowa swoje produkcje słali również utalentowani młodzi projektanci z całego kraju.

Warto pamiętać, że LK Avalon produkowało także pożyteczne programy użytkowe, np. stworzony przez Janusza B. Wiśniewskiego Quick Assembler (1991), który umożliwiał początkującym koderom bezbolesne

Pierwsze „oryginalne" wydanie gry Robbo, choć wielu atarowców zdecydowało się na jego zakup, dziś jest kolekcjonerskim rarytasem.

wejście w świat programowania, edytor tekstu Panther (1992) tego samego twórcy, zastępujący bębniarza Automat Perkusyjny (1991) Macieja Miąsika czy przeznaczony do tworzenia muzyki Chaos Music Composer (1992), napisany przez Janusza Pelca. Wszystkie one pozwalały użytkownikom Atari przejść od gier do twórczego wykorzystywania mikrokomputera. W Rzeszowie wydawano też popularne pismo „Tajemnice Atari" (1991– 93) – forum wymiany doświadczeń i informacji dla polskiego środowiska miłośników „atarynek".

Co jeszcze ważniejsze, sukces Avalonu przekonał innych przedsiębiorczych hobbystów, że w Polsce – mimo braku faktycznej ochrony prawnoautorskiej oprogramowania – warto wydawać gry wideo. I tak w Warszawie powstało Mirage Software, którego właściciel Tomasz Mazur początkowo działał jako giełdowy handlarz, doszedł jednak do wniosku, że można wyżyć także z dystrybucji legalnego software'u. Z kolei w Gdańsku narodziła się firma ASF, wywodząca się z demoscenowej grupy, której członkowie stwierdzili, że zamiast uprawiać komputerową sztukę dla satysfakcji i sławy, zaczną zarabiać na produkcji gier. W efekcie fani Atari mieli w co grać przez długie lata (odsyłam do ramki!).

Ostatecznie i w Polsce wszyscy przesiedli się na nowsze platformy – Amigę, a później peceta. Taką drogą poszło choćby Mirage Software, wydawca m.in. głośnej amigowej bijatyki Franko: The Crazy Revenge (1994) oraz producent pecetowego FPS-a Mortyr (1999). Po komercyjnej śmierci Atari również LK Avalon aktywnie działało w branży, produkując i wydając efektowne graficznie przygodówki na PC: AD 2044 (1996), Reah (1999) i Schizm (2001). W 2000 r. rzeszowska firma powróciła do korzeni, publikując remake swojego pierwszego hitu: Robbo Millenium. Co jednak ciekawe, w tych niewątpliwych sukcesach rodzimego gamedevu nie uczestniczył już człowiek, od którego zaczęła się cała historia.

Czaszki – gołym okiem widać źródło inspiracji autora, ale gracze cenili sobie wszystkie klony Robbo.

→ AUTOR

Gwiazda Janusza Pelca rozbłysła niespodziewanie wraz z premierą Robbo, którą to grę podobno napisał w trzy miesiące, zamiast uczyć się do matury. Choć nie miał doświadczenia, dostępu do fachowej literatury z Zachodu, oprogramowania narzędziowego i profesjonalnego sprzętu, wraz z kolejnymi tytułami dał się poznać użytkownikom Atari XL/XE jako niezwykle wszechstronny twórca. Projektował i gry, i użytki, nie miały dla niego tajemnic ani kodowanie, ani grafika, ani muzyka, do tego potrafił – jako jeden z pierwszych pasjonatów ośmiobitowej komputeryzacji w Polsce – skutecznie przekuć hobby w działalność zarobkową. Szybko też (znacznie szybciej niż wielu jego kolegów po fachu) dostrzegł, że przyszłość nie należy do Atari, Commodore 64 czy nawet Amigi.

Razem z Maciejem Miąsikiem postanowił pisać gry na komputery PC, które na początku lat 90. wydawały się nam drogim urządzeniem tworzonym nie dla graczy, lecz dla wąskiego grona specjalistów. Pelc jednak rozumiał, że pecet może być również świetną zabawką, dlatego wraz z kolegą podjął pracę w studiu xLand, co zaowocowało Heartlightem (1991), kolejną wariacją na temat Boulder Dasha, oraz komnatówką Electro Body (1992). Obie – podobnie jak przywołane już Adventures of Robbo – na Zachodzie rozpowszechniało Epic MegaGames.

W następnych latach Pelc i Miąsik założyli Chaos Work i zaczęli realizować bardziej skomplikowane projekty: wyścigi samochodowe Excessive Speed (które ostatecznie ukazały się kilka lat później i znacznie odbiegały od pierwotnej wizji) oraz strzelankę Fire Fight (1996), wydaną przez Electronic Arts. To ważny moment w historii krajowego gamedevu – oto produkcję napisaną przez Polaków, dotychczas tworzących niemal wyłącznie z myślą o rodzimych odbiorcach, na całym świecie rozpowszechnia jedna z najważniejszych potęg w branży! Janusz Pelc niedługo cieszył się jednak z sukcesu. W 1996 r. pracował już dla Onetu – portalu internetowego stworzonego przez Optimusa, krajowego potentata w produkcji komputerów domowych. Do gier nie wrócił już nigdy.

Pelc odmawia udzielania wywiadów i opowiadania o swojej karierze, konsekwentnie ignorując prośby dziennikarzy i historyków o choćby chwilę rozmowy. Skryty był już w latach 90. Gdy jego koledzy i konkurenci życzliwie przyjmowali zainteresowanie branżowych

Digi Duck – gry „robbopodobne" stanowiły na ośmiobitowym Atari osobny gatunek.

Od dnia narodzin Robbo wracał kilkukrotnie

mediów, pionier gamedevu nie rozmawiał z prasą (zachowało się też zaledwie kilka jego niewyraźnych zdjęć z tamtego okresu). Z czasem zaczął jeszcze bardziej chronić swoją prywatność, do sieci przenikały jedynie szczątkowe informacje o jego życiu: pracy w zarządzie firmy opracowującej technologie internetowe dla Grupy ITI, hobbystycznym didżejowaniu czy kierowaniu klubem muzycznym w Krakowie… Pelc nie opowie o Robbo również naszym czytelnikom. Wypada nam tę dyskrecję uszanować, choć oczywiście brak relacji głównego bohatera czyni nie tylko ten artykuł, ale i całą opowieść o narodzinach polskiego gamedevu mocno niekompletnymi.

→ DZIEDZICTWO

Mimo że sam Pelc nie chce wracać do swojej młodzieńczej twórczości, ludzie nie zapomnieli o zbierającym śrubki robociku. Przede wszystkim wciąż (ponad 30 lat po premierze!) powstają nowe etapy do oryginalnej wersji z 1989 r. Internetowe repozytoria gier na Atari XL/XE udostępniają ponad sto dodatkowych edycji Robbo, a więc kilka tysięcy plansz: od łatwych, skierowanych do dzieci, po arcytrudne – dla najbardziej wymagających weteranów pierwowzoru. Co ważne, ich twórcy nie muszą już korzystać z wiekowego Robbo Konstruktora, lecz mogą użyć Robbo Kreatora, wygodnego edytora poziomów, który działa w systemie Windows, a efekty pracy zapisuje w formacie odczytywanym przez „atarynkę".

Dwudziestą rocznicę wydania debiutanckiej gry Pelca polska społeczność użytkowników ośmiobitowca uczciła specjalną edycją Robbo Forever, która nie tylko zawierała ponad 50 nowych, zazwyczaj bardzo pomysłowo zaprojektowanych plansz, ale również zachęcała do świętowania fizycznym, bogatym w dodatki wydaniem na cartridge'u. Wydawnictwo to jest dzisiaj kolekcjonerskim rarytasem.

By ponownie pokierować robocikiem, nie trzeba jednak wyciągać zakurzonego Atari z piwnicy – klasyk doczekał się przeróbek na kolejne systemy, m.in. iOS-a i Androida, a nawet na… prehistoryczną konsolę Atari VCS (Robbo Mechanic). Najlepszą i najbardziej wierną oryginałowi pozostaje natomiast wieloplatformowa, otwarta i oczywiście darmowa konwersja GNU Robbo (patrz ramka).

Gra stała się też podstawą niekonwencjonalnej książki Piotra Mareckiego i Wojciecha Bociańskiego „Robbo. Solucja", której tekst w znacznym stopniu wygenerował… komputer Atari. Samą publikację złożono zresztą i przygotowano do druku na maszynach z tym logo na obudowie.

Osobnym tematem pozostają gry, których twórcy inspirowali się dziełem Pelca. A takie powstawały przecież od wczesnych lat 90. Przykładem choćby Digi Duck (1992) Dariusza Żołny czy Czaszki (1993) Pawła Grotowskiego. Podobne tytuły wciąż się zresztą ukazują i znajdują grono amatorów: w 2016 r. Arkadiusz Lubaszka wydał Laurę, co ciekawe – działającą również na… Atari XL/XE. Cztery lata później bracia Wiśniowscy z sukcesem przedstawili Box Kid Adventures, które można kupić na Steamie. Każdy z tych autorów wprost przyznaje, że u źródeł jego pomysłu znaleźć można właśnie zbierającego śrubki robocika.

→ LEGENDA

Robbo przekonał polskich graczy, że powinni kupować oryginalne gry, a twórców gier, że warto pisać i wydawać z myślą o krajowym odbiorcy. Dzięki niemu LK Avalon, pierwszy w Polsce producent i dystrybutor oprogramowania rozrywkowego, złapało wiatr w żagle. Produkcja Pelca przedłużyła życie Atari o kilka lat, doczekała się ponad stu sequeli, konwersji i remake'ów, dostarczyła niezliczonych inspiracji, wreszcie: wykreowała pierwszego rozpoznawalnego bohatera w historii polskiego gamedevu.

Mimo tak wielu zasług sympatyczny robocik nie stał się – w odróżnieniu od swoich zachodnich „kolegów" takich jak Mario, Pac-Man czy Rockford – lokalnym symbolem branży. W jego należytym upamiętnieniu nie pomoże już LK Avalon, nie jest tym zainteresowany także twórca gry. O dziejach robota opowiadają oczywiście dziennikarze (taka jest też rola niniejszego artykułu), historycy nie podważają zasług Janusza Pelca dla rozwoju branży, ale dla wielu, zwłaszcza młodszych, odbiorców. Robbo pozostaje nieznany. To na szczęście można łatwo zmienić – wystarczy uruchomić grę zaraz po zakończeniu tej lektury. ◻

Dobra rada

Ci z Państwa, którzy po lekturze chcieliby sprawdzić, jak gra się w oryginalnego Robbo na Atari, lecz skromny limit żyć, jakimi dysponuje bohater, uniemożliwia im szczęśliwe zakończenie tej historii, na ekranie tytułowym powinni wpisać zaklęcie: JANUSZ PELC.

GNU Robbo

Najprostszym sposobem, by wziąć udział w przygodach zbierającego śrubki robocika, jest wieloplatformowa konwersja, która oferuje ponad tysiąc (!) poziomów z różnych wersji gry (w tym oczywiście te oryginalne – autorstwa Janusza Pelca). Dodatkowymi atrakcjami są nowe tryby graficzne, tłumaczenia na języki obce oraz udoskonalone, w pełni konfigurowalne sterowanie.

O AUTORZE

Dr Bartłomiej Kluska

historyk, dziennikarz magazynu „Pixel", pracownik łódzkiego Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej, autor książek (m.in. „Bajty polskie", „Automaty liczą", „Technowulkan"). Ulubiony mikrokomputer: Atari XL/XE. Ulubiona gra: Robbo.

Niewydarzenie!

Halo! Słychać mnie? Bo ja cię nie widzę…
Ej, włącz mikrofon!
O, wyrzuciło mnie, dołączę jeszcze raz.
Czekaj, ktoś dzwoni do drzwi…

HANNA MARSZAŁKOWSKA

Bywa, że zaczynamy rozmowy od marudzenia na jakość technologii, której mamy zresztą szczerze dosyć, prawda? Jej niedostatki to niejedyny problem, z jakim branże eventowa i gamedevowa borykają się, próbując zorganizować lub uczestniczyć w wydarzeniach online.

Fizyczne konferencje składają się z kilku elementów. Podstawą są wykłady, warsztaty i panele. Najlepiej rezonują te, na których mówca ma kontakt z publicznością – zadaje i otrzymuje pytania, reaguje na nastroje i miny odbiorców na sali. A sala pęka często w szwach… Tymczasem seminaria online zbierają po 30 wyświetleń, a nie słucha ich nikt.

W 2020 r., przed „pandemiczną", wyłącznie sieciową edycją Game Industry Conference, udało nam się nawiązać współpracę z Twitchem, który zapewnił poznańskiemu eventowi promocję na swojej stronie głównej (nasze liczniki szalały!). Wykłady notowały po kilka tysięcy oglądających, ale gdy tylko prelegenci zaczynali zadawać jakiekolwiek pytania – choćby klasyczne: „tak czy nie?" – reakcji było jak na lekarstwo. Online'owe wystąpienia nie działają, bo konkurują nie tylko z innymi online'owymi wystąpieniami, ale również z memami, zaległym odcinkiem serialu, kupką wstydu na Steamie, rozmową z trzema osobami na różnych komunikatorach albo psem/kotem/dzieckiem wspinającym się po osobie „oglądającej".

Między wykładami mamy spotkania. Te biznesowe, oficjalne, i te na korytarzu, w kolejce po kawę albo przy wieczornym piwie. Dzięki pandemii staliśmy się mistrzami udawania, że poniżej pasa mamy spodnie, a nie piżamę… Prawda jest jednak taka, że ta piżama nam ciąży. Po tradycyjnym spotkaniu biznesowym wypada wysłać maila, że fajnie się gadało, że rozmawialiśmy o tym czy o tamtym… (choćby po to, żeby adres mailowy z papierowej wizytówki trafił już na zawsze do książki adresowej potencjalnego partnera). Po online-'owych nikomu nie chce się słać follow-upów. Przecież namiar na naszą skrzynkę uczestnicy już mają, a jak przyjdzie potrzeba, to może się odezwą… jeśli w ogóle będą pamiętać, z kim rozmawiali w morzu nieostrych twarzy, wypluwanych przez średniej jakości kamerki.

Gamedev plotką stoi, a jak tu plotkować, gdy „rozmowy są kontrolowane"? Opowieść o tym, jak pracuje się z tym czy owym wydawcą, łamałaby NDA (umowy o zachowaniu poufności). Co innego szepnąć coś znajomemu na uszko, a co innego wypisać swoje pretensje na czacie.

Chyba nikt nie wyobraża też sobie konferencji bez wieczornych imprez! Gdy eventy przeniosły się do sieci, kilkakrotnie w takich „imprezach" uczestniczyłam. Pojawiały się na nich specjalne pokoje z udającymi bary tłami, mogliśmy tworzyć awatary, prowadzić rozmowy (publiczne i prywatne), oglądaliśmy streamy DJ-ów i wysłuchiwaliśmy minikoncertów…

…sęk w tym, że takie party kończy się maksymalnie po 25 minutach, jak tylko każdy uczestnik wejdzie, rozejrzy się i wyjdzie.

Fizyczne wydarzenia mają pewien koszt wejścia: trzeba się przygotować, założyć wyjściowy dres, zrobić makijaż, poprawić wąsa. Jak już na taką bibę dotarliśmy, to choćby było średnio fajnie, zostaniemy choć chwilę, bo a nuż coś się wydarzy? Często się zresztą wydarza (wreszcie trafimy na Tę Interesującą Osobę, której szukaliśmy pół konferencji!)… A jak się nie wydarza – popijamy sobie piwo w kąciku, gadając ze starymi znajomymi. I też fajnie. Powrót do hotelu po prostu się nie opłaca. Przy imprezach online szybko wrócimy do przerwanego odcinka serialu, wystarczy kliknąć ALT+F4.

Wniosek? Eventy online nie mają sensu.

To trochę jak organizowanie konferencji dla warszawiaków w Warszawie. Każdy wpadnie na pięć minut i szybko wróci do pracy albo domu. Nie bez powodu eventy odbywają się w kurortach i hotelach – oderwanie od codzienności to jeden z ważniejszych elementów dobrego wydarzenia.

Naszym – organizatorów – zadaniem jest stworzenie atmosfery branżowego święta… Właśnie, „święta"! GDC w San Francisco, PAX West w Seattle czy mój poznański GIC to przecież branżowe Gwiazdki. Przygotowujemy się do nich, wyczekujemy… A gdy nastaną – z radością się spotykamy z dawno niewidzianą gamedevową rodziną. Warto jednak zobaczyć się na żywo.

HANNA MARSZAŁKOWSKA – OD 2014 R. ORGANIZUJE WSPARCIE DLA POLSKICH TWÓRCÓW GIER (W TYM WYJAZDY NA WYDARZENIA ZAGRANICZNE) I POLSKIE STOISKA NA ZAGRANICZNYCH IMPREZACH. KOORDYNATORKA PROJEKTU DYDAKTYCZNEGO „WIEDŹMIN" Z ZAKRESU TWORZENIA GIER DLA LICEALISTÓW Z WIELKOPOLSKI. KOORDYNATORKA WSCHODNIOEUROPEJSKIEGO STYPENDIUM NA GDC. ORGANIZATORKA GAME INDUSTRY CONFERENCE, NAJWIĘKSZEJ W EUROPIE KONTYNENTALNEJ KONFERENCJI BRANŻOWEJ.

DR INŻ. JAKUB MARSZAŁKOWSKI

Jak sprzedają się (polskie) gry?

Wiemy, że jesteśmy liderem, że rokrocznie wydajemy setki tytułów, które docierają do odbiorców w milionach egzemplarzy... Ale właściwie jak one się sprzedają?

Twórcy gier rozumieją ich dystrybucję raczej instynktownie i co najwyżej porównają notatki. Ale poza „branżunią" trudniej o dobre zrozumienie tego zjawiska, bo rynek gier nie jest porównywalny do niczego innego!

Steamowanie świata (sic! bez „r"!)

Jakąś chwilę temu, gdy na potrzeby jakiegoś wywiadu tłumaczyłem cyfrowy dostęp do gier, reakcją dziennikarki było: „O! Gry się znetflixowały". I wtedy mnie to uderzyło... otóż jest dokładnie odwrotnie! Cyfrowa dystrybucja muzyki i filmów jest przecież młodsza. To Steam zweryfikował pozytywnie model globalnej cyfrowej dystrybucji, a inni podążyli tym przetartym szlakiem.

Już w 2003 r. pobieranie gier ze Steama było dostępne dla ubogiego studenciaka w Polsce. Platforma zaczynała wprawdzie z produktami własnymi Valve (sam grałem wtedy w CS-a i Day of Defeat), a gry innych studiów dołożyła od 2005 r., od 2007 już z szeroką ofertą. Ale zasięgi były globalne od razu, od 2003. W styczniu 2010 Netflix obracał jeszcze głównie płytami DVD, a streaming poza Ameryką zaoferował w 2012 r.

Cyfrowa sprzedaż gier odbywa się kilkoma zaledwie kanałami. Zarówno iOS, jak i konsole Xbox, PlayStation czy Switch są zamkniętymi ekosystemami: na dystrybucji oprogramowania wolno zarabiać tylko właścicielowi platformy, czyli – odpowiednio – Apple, Microsoftowi, Sony i Nintendo.

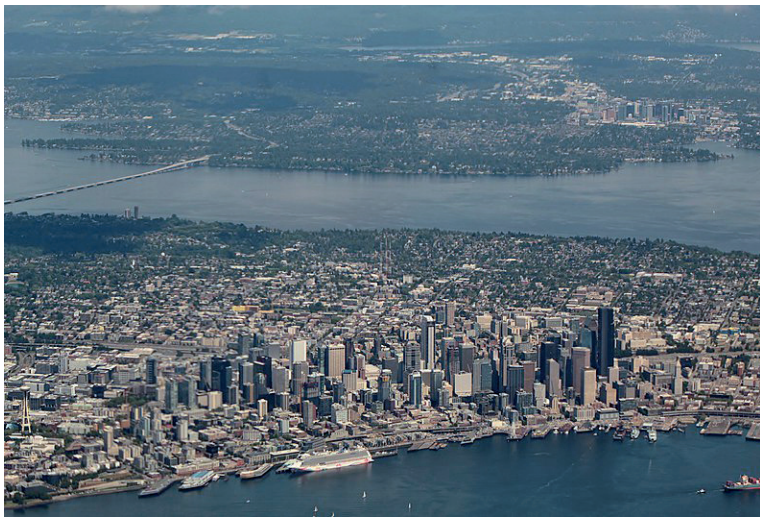
Z kolei Android zamknięty nie jest i zapewne wielu z nas znało sklepy z aplikacjami inne niż Google Play (choćby z tego, że rozdawały nam jakieś darmowe aplikacje). Żadna z alternatyw nie wykroiła sobie znaczącego kawałka googlowego tortu. A próbowali wielcy, jak Samsung, Huawei czy Amazon (ten ostatni tak ze cztery razy, na różne sposoby).

Jeszcze ciekawsza jest pozycja Steama, który nie jest przecież właścicielem platformy PC, a do działania zazwyczaj wymaga systemu Windows od Microsoftu. Tymczasem sklep Valve monopolizuje cyfrową dystrybucję na pecetach niemalże tak dobrze jak Google Play na Androidzie. Podobnie gracze będą pamiętać z ostatnich kilkunastu lat przynajmniej z tuzin „Steam killerów", jak złośliwie nazywane są aplikacje, które miały zakasować giganta. I podobnie nic z tego nie wyszło.

Dwupunktowa koncentracja?

Apple, Google, Microsoft, Sony, Nintendo, Valve – sześć korporacji kontroluje zapewne przeszło 90% rynku gier. Może nie globalnego (bo potężna część Azji działa na odmiennych zasadach), ale na pewno tego, na który kupuje niemalże całość produkcji naszej branży. Jest też bardzo specyficznie skoncentrowana geograficznie. Sony i Nintendo to japońskie koncerny. Cała reszta ww. spółek działa nie tyle w Stanach Zjednoczonych, ile na ich zachodnim wybrzeżu... a właściwie: w dwóch jego punktach.

Z Google do Apple jest 15 km, powiedzmy, że w poprzek Doliny Krzemowej. Z kolei z Microsoftu do Valve – niecałe 8. Na tym drugim spłachetku ziemi, zwanym Greater Seattle Area, mieszczą się jeszcze ci „mniejsi" gracze: Amazon, Nintendo of America, Twitch i, mimo przenosin do Doliny Krzemowej, ciągle jeszcze częściowo Oculus VR. Wszystko w okręgu o promieniu poniżej 10 km, i właśnie przez niego przechodzi grubo ponad dwie trzecie przychodu całej polskiej branży gier, czyli głównie Steam, Microsoft Xbox i Game Pass.



Seattle, Bellevue, Redmond – przez spłachetek ziemi o powierzchni nie większej od Sosnowca, przechodzi więcej niż dwie trzecie przychodu polskiej branży gier. *(SounderBruce, CC BY-SA 4.0)*

Właściwie jedyny znaczący wyjątek od reguły, zgodnie z którą globalna dystrybucja gier realizowana jest poprzez USA lub Japonię, stanowi GOG.com z siedzibą w Warszawie, spółka córka CD Projekt SA. Niestety jednak ich procentowy udział w rynku nigdy nie był dwucyfrowy i raczej nie rośnie. Trzeba się też chyba już pogodzić z tym, że GOG-a wyprzedziło Epic Games Store, które wydało miliony dolarów na wywalczenie sobie pozycji.

Właśnie historia Epic Games doskonale puentuje wszelkie dyskusje o odbieraniu rynku Steamowi. Ani start z bazą

kilkudziesięciu milionów graczy z Fortnite'a, ani poziom 200 mln zarejestrowanych użytkowników, ani przeszło 300 tytułów rozdanych graczom (w tym hitów, jak GTA 5 czy Civilization 6, łącznie w jakichś 2,5 mln kopii, co musiało kosztować ok. 1,5 mld dol.) nie spowodowało, że Valve choć zadrżała powieka. Epic Games rozepchało się odrobinę na rynku, ale głównie kosztem mniejszych graczy, bijących się o jego kilka ostatnich procent. I znów: nigdy nie spotkałem developera, który oferując grę w jakimkolwiek alternatywnym sklepie, osiągał tam choć 10% tego, co na głównej platformie, jak Steam czy Google Play Store.

Wyjście z pudła przez cyfrę

Oceniałbym, że udział cyfrowej dystrybucji w sprzedaży polskich gier, jeżeli jeszcze nie przekroczył 85%, zrobi to lada moment. A byłby już znacznie wyższy, gdyby nie pudełkowa sprzedaż kilku największych tytułów.

CD Projekt Red podaje, że niespełna 30% kopii Cyberpunka 2077 rozeszło się w wersji pudełkowej… i zapewne pozostaje na tym polu rekordzistą. Nikt inny w kraju nie miał jednak takiego wieloosobowego zespołu podróżującego po świecie, by możliwie na każdym rynku podpisać przed premierą umowy dystrybucyjne.

A jednak udział fizycznych kopii w sprzedaży dramatycznie spada. Dla wydanego siedem lat wcześniej Wiedźmina 3 w roku premiery wynosił aż 68%!

Dyskusję o tym, że *download* nigdy nie zastąpi dystrybucji fizycznej, pamiętam jako toczącą się, odkąd dekadę temu zacząłem udzielać się publicznie w branży. Zawsze postrzegałem to jako zawracanie kijem Wisły. To, co przeciwnicy „cyfry" postrzegają za jej największą wadę, jej zwolennicy akcentują jako największą zaletę. Brak klamotów.

Porzucenie dystrybucji fizycznej ucina bardzo wiele problemów związanych z materialną produkcją, dystrybucją, logistyką, ale też lokalnym biznesem czy prawem. We wszystkim tym, na dodatek od razu na cały świat, wyręczy nas cyfrowa platforma.

Wielu polskich twórców gier chce przede wszystkim robić gry… i w to im graj! W trzecim dziesięcioleciu XXI w. pudełkowa edycja nie jest też już niezbędna do przekonania rodziców, że gamedev jest prawdziwą pracą. Tak więc dla większości tytułów pudełkowe edycje w ogóle nie powstają.

Pudełka pozostają nieco silniejsze na konsolach Xbox i PlayStation. Ale i na nich studia, które jeszcze kilka lat temu uważały regionalne, retailowe „deale" dystrybucyjne za wartościowe źródła dodatkowego przychodu, zarabiają coraz mniej. Stąd poza kilkoma największymi naszymi tytułami cyfrowa dystrybucja generować będzie i tak jakieś 98% przychodów, nawet jeśli pudełka wyprodukowano.

I nie, to nie jest efekt pandemii. Trendy są niezmienne od lat. Covid najwyżej odrobinę przyspieszył zjawisko, a potem scementował to, co i tak było nieuniknione.

Choć niniejsze opracowanie traktuje o polskich grach, w wielu przypadkach można by zamienić Polskę na kraje z podobnym poziomem produkcji gier i podobnym rozmiarem rynku, np. Niemcy, Francję czy Szwecję, i całość byłaby mniej więcej tak samo prawdziwa.

Różnice będą pojawiać się tam, gdzie rozmiar produkcji i rynku mocniej się rozjeżdżają, np. we Włoszech. Tamtejszy rynek jest nieco większy niż polski (trochę ludniejszy kraj z nieco wyższymi zarobkami), ale jednocześnie Włosi produkują znacznie mniej gier, więc udział ich własnych gier w rynku krajowym będzie zapewne mierzony w promilach. Z drugiej strony spektrum Stany Zjednoczone to rynek i produkcja o tak gigantycznej skali, że nawet nie podejmuję się tego oceniać. Wreszcie zupełnie inaczej działa Azja, grając w dużo mniejszym stopniu w gry globalne, a częściej we własne lokalne bądź regionalne.

Kontynentami – globalnie!

Głównymi odbiorcami naszych gier są Ameryka Północna, Europa i Azja. Trzy obszary, z których każdy może mieć 20–40% udziału w całości obrotu, będą zamieniać się kolejnością w zależności od tego, gdzie dany tytuł lepiej pasuje. Kontynenty półkuli północnej zazwyczaj składają się na 75–90% sprzedaży naszych gier.

Przechodząc do półkuli południowej, należy najpierw poruszyć kwestię różnicy między wolumenem sprzedaży a przychodami z niej. Ta sama gra w różnych miejscach oferowana będzie po różnej, dostosowanej do możliwości nabywców cenie. Najwyższe ceny, a więc i najlepsze przychody, są w Ameryce Północnej, Europie Zachodniej, a i coraz częściej także Wschodniej (w tym w Polsce) oraz w bogatszych krajach Azji. Najniższe w Afryce, Ameryce Południowej i najmniej zamożnych regionach Azji.

Wysoka inflacja i deprecjacja miejscowej waluty też mają bardzo duże znaczenie (do niechlubnego rekordzisty ostatnich lat, czyli Argentyny, dołączyła ostatnio Turcja). Patrząc jednak odrobinę szerzej, niestety, polaryzacja między bogatą Północą a biednym Południem jest widoczna dość dobrze także na rynku dystrybucji gier.

Ale też większość obrotów robimy w kilku krajach

Globalne dane na temat wielkości rynków gier wydają się nieubłagane. Największe są USA i Chiny, mniej więcej sobie równe, choć na Państwo Środka wyprzedzające Amerykę wskazują już właściwie wszystkie branżowe raporty.

Do gracza w Chinach grę dostarczy albo lokalny dystrybutor, który pomoże zyskać akceptację chińskiego urzędu ds. publikacji, albo… Steam. Zazwyczaj odbiorca tego ostatniego ma do niego dostęp przez VPN-a (sic!), bo na oficjalne

> DLA WIĘKSZOŚCI TYTUŁÓW PUDEŁKOWE EDYCJE W OGÓLE NIE POWSTAJĄ, WYRĘCZA NAS CYFROWA PLATFORMA

wydanie mogą sobie pozwolić skrajnie nieliczni. Ale nawet gry oficjalnie w Chinach niedostępne mogą czasem zdobyć tam więcej graczy niż w całej Ameryce. Podsumowując, jeden wiodący kraj, niemalże zawsze jeden z tych dwóch, będzie dawał minimum 20%, a często aż 40% całej sprzedaży.

Trzecia w rankingu jest Japonia, rynek będący prawie połową USA czy Chin. Czwarta zaś Korea, prawie połowa tego japońskiego. Wyciągając (nieuzasadnione) wnioski ze zbyt małej liczby obserwacji, powiedziałbym, że choć statystyczny gracz z każdej azjatyckiej nacji porównywalnie mocno różni się od tego zachodniego, łatwiej nam jednak znaleźć odbiorcę na polskie produkcje w Chinach niż w Japonii czy Korei. Może jest to po prostu skorelowane z liczbą odbiorców Steama?

W Japonii osiągamy jeszcze także nieco sukcesów poza tą platformą: na Switchu czy PlayStation. Japończycy cenią sobie nasze horrory, zdarza nam się też produkować tytuły celujące stricte w japońskiego odbiorcę, z czego Forever Entertainment uczyniło część swojej specjalizacji wydawniczej. Z kolei Korea potrafi pozytywnie zareagować na niektóre tytuły na Steamie, najczęściej gry strategiczne.

Następnie w rankingu widać trzy wielkie kraje europejskie, czyli Wielką Brytanię, Niemcy i Francję w zmieniającej się kolejności. Ostatnio estymacje coraz częściej wskazują na to, że Niemcy wyprzedzają wyspiarzy – głównie za sprawą większej populacji. Francuzi, tu raczej wszyscy są zgodni, zamykają stawkę. Mimo że rynki te są nieco mniejsze od koreańskiego i znacznie mniejsze od japońskiego, często mają jednak większy udział w eksporcie polskich gier. Odbiorcy z Berlina czy Kolonii potrafią okazać znaczące zainteresowanie naszej grze strategicznej czy symulatorowi.

Dalej jest długi ogon

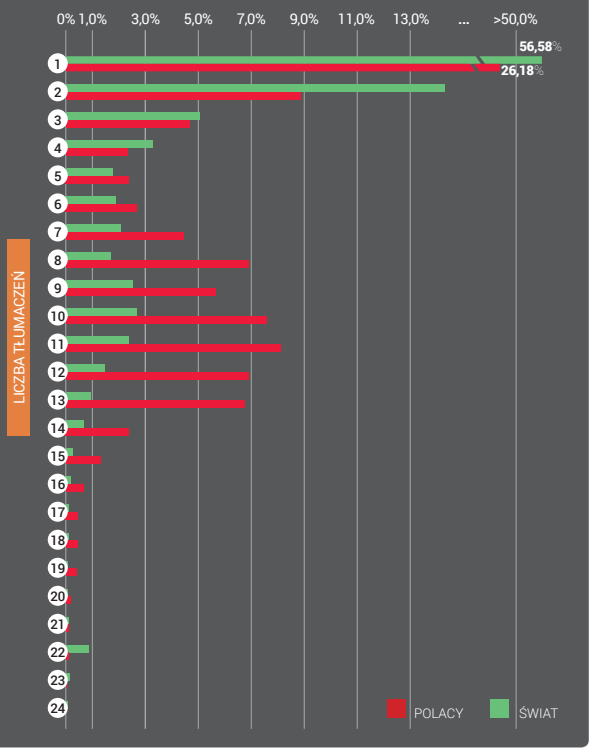
Długi ogon to pojęcie związane z rozkładami potęgowymi albo – wychodząc poza żargon statystyczny – z zasadą Pareta, znaną jako 80/20. W grach reguła ta działa jeszcze silniej i pięciem rynków wiodących z powodzeniem zapewnia 80% przychodów w skali globalnej. A siedem już przedyskutowaliśmy.

Kolejnymi jeszcze rynkami, często uważanymi za znaczące, bywają brazylijski, rosyjski i turecki. Jednak uwzględniając, że ceny gier są tam 40–50% niższe niż w Polsce, nawet rozmiar populacji graczy mało zmienia. Mówimy (poza jakimiś wyjątkami) o 2–4% udziału w przychodach. Z podobnymi osiągami potrafi pojawiać się jeszcze Australia albo Kanada. I Polska, zaraz obok Polska. Do niej jednak wrócimy osobno.

Idąc zaś dalej wzdłuż długiego ogona, coraz trudniej o kraje z faktycznym znaczeniem dla obrotów. Bo nawet te ludne, jak Hiszpania i Włochy albo Meksyk i Tajlandia, czy bogate i z silną kulturą grania, jak Holandia i Szwecja, mają co najwyżej jednoprocentowy udział w całości.

Natomiast nigdy nie słyszałem o znaczącym eksporcie naszych gier do Indonezji, Malezji, Wietnamu, Filipin, Arabii Saudyjskiej, Iranu ani właściwie chyba nawet do Indii. Mimo że globalne zestawienia pokazują je jako rynki duże, częściowo nawet większe i ważniejsze niż Polska. Część odpowiedzi na pytanie, dlaczego tak jest, znamy. Iran czy Indonezja są duże liczbą smartfonów, nawet 97% gamingu potrafi tam być *free-to-play*. A tego nie produkujemy ani dużo, ani pasującego tamtejszemu odbiorcy. I to się raczej nigdy nie zmieni. Arabia Saudyjska dla odmiany ma mocno stać e-sportem. Tego też nie produkujemy, tym razem dlatego, że z podzielonego już tortu e-sportowego za trudno wykroić cokolwiek nowego.

Wykres 1. Na ile języków tłumaczona jest gra w zależności od tego, kto ją produkuje.



źródło: GamingAnalytics.info

Jak polscy developerzy oceniają rynki?

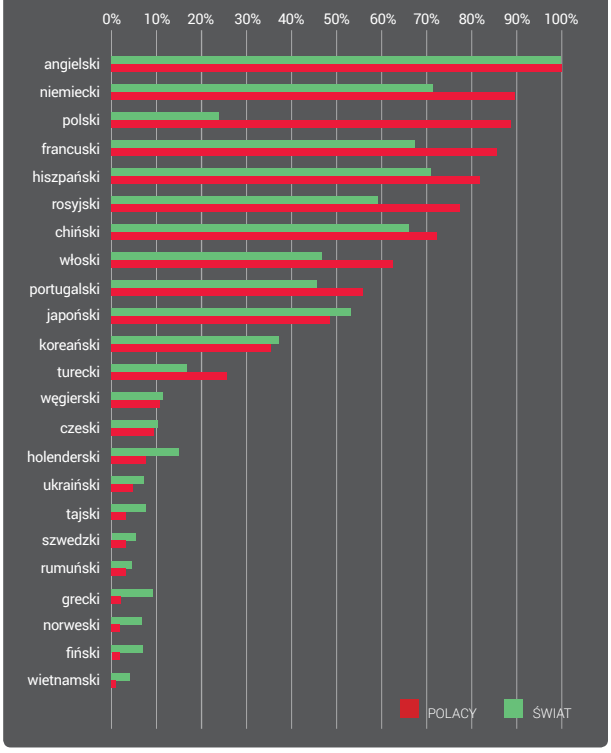
Aby znaleźć odpowiedź, przyjrzyjmy się, na jakie języki tłumaczone są gry na Steam – dla porównania polskie i zagraniczne. Musimy z tego oczywiście wyłączyć gry bez tłumaczeń – połowę Steama. Brak wyłączenia zafałszowałby wykres… bo w więcej niż dwa tłumaczenia inwestuje 65% gier produkowanych w Polsce i tylko 29% poza Polską. Dokładniej ilustruje to *Wykres 1*. Chcemy eksportować i wkładamy w to pewien wysiłek! Może to kolejny kawałek odpowiedzi na pytanie o czynniki stojące za sukcesami polskiej branży? Dopisuję do listy, bo pytają o to regularnie za granicą i dziennikarze… i agencje przygotowujące programy dla swoich branż.

Wykres 2 prezentuje z kolei rozkład języków. Wyraźnie widać tu kilka tendencji. Oczywiście nikt nie przygotowuje większej liczby polonizacji od polskich studiów. Bardziej niż średnia światowa stawiamy ponadto na duże rynki, jednocześnie zaniedbując całą masę mniejszych. W dodatku nasze zainteresowanie kolejnymi tłumaczeniami bardzo szybko spada. Myśląc o lokalizacji optymistycznie, stać nas na jakichś 12 języków. Myśląc realistycznie: na siedem. A przecież na świecie są miliony graczy posługujących się językami, dla których zabrakło nam miejsca na dnie tego wykresu…

Celowo „zaniedbujemy" większość krajów

Gry działają odmiennie od pozostałych produktów. Sprzedaż, eksport, dystrybucja i promocja są w tej branży zorganizowane unikalnie, a doświadczenia z innych sektorów

Wykres 2. Tłumaczenia, jakie otrzymują gry w zależności od tego, kto je produkuje.



źródło: GamingAnalytics.info

nie przenoszą się. Nie mamy żadnego porównywalnie zglobalizowanego sektora!

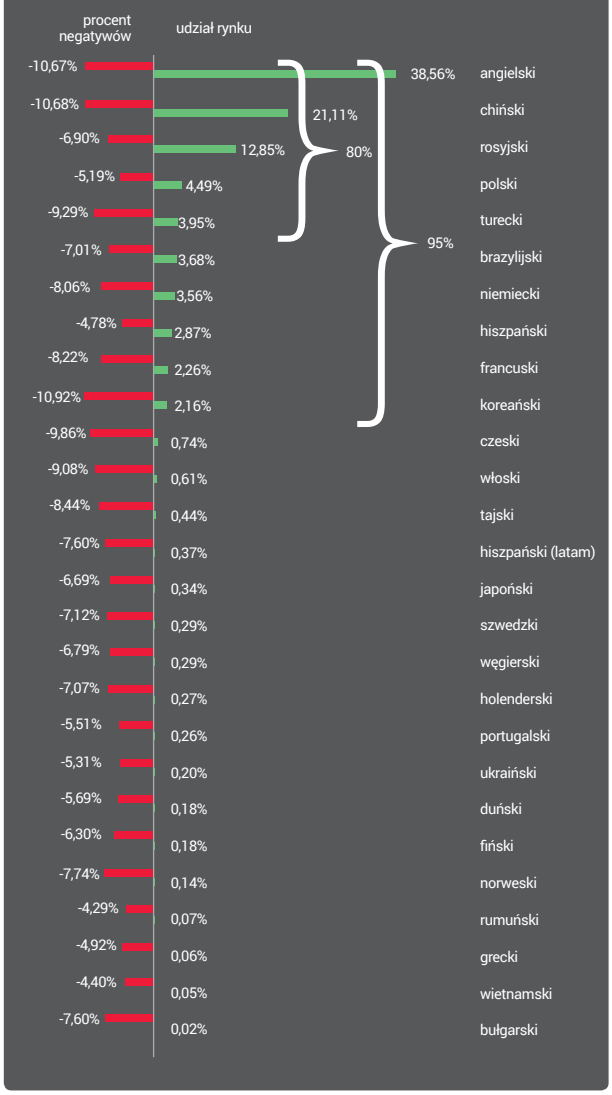
Bo właściwie czy my „eksportujemy" gry na te jednoprocentowe rynki, do Grecji, Tajlandii czy Norwegii? Choć nawet najmniejsze tytuły są tam dostępne, to większość developerów nigdy tam nie była, no chyba, że na wakacjach. Nie mają właściwie ani jednego lokalnego partnera, zazwyczaj nie przygotowali też miejscowej promocji, bo ich gra nie ma nawet lokalnej wersji językowej. Ci developerzy nawet właściwie nie chcą tam być: nie mają na to ani czasu, ani środków. Bo nawet podwojenie obrotów w kraju, który stanowi 1% całości, nie spowoduje na wykresie przychodów widocznego wybrzuszenia.

Producenci gier mają bowiem ten komfort, że jakąś dystrybucję wszędzie zapewnia Steam. Tylko czy gdyby analizować nie gry, ale – powiedzmy – wieprzowinę albo jachty, nie kwalifikowalibyśmy tego jako reeksportu z USA?

Do tych mniejszych krajów docieramy przez te największe i najważniejsze. Ryzykując truizm, powiedziałbym: co sprzeda się w Ameryce, sprzeda się wszędzie. To w Stanach są wszystkie najważniejsze elementu układanki, w tym media, prasa i influencerzy.

I wciąż nas w tej Ameryce za mało – bo za daleko, bo za drogo... Najwięksi producenci jeszcze sobie radzą, nieprzypadkowo w pierwszej kolejności to właśnie tam otwierają swoje zagraniczne biura. Ale dla przeszło 400 mniejszych studiów wysiłek Indie Games Polska, która ułatwia im promowanie polskich gier na trzech najważniejszych corocznych amerykańskich (globalnych?) wydarzeniach, to kropla w morzu potrzeb.

Wykres 3. Oceny polskich gier na Steam wg. języka wystawiającego (czołówka 150 najlepiej sprzedających sie gier)



źródło: GamingAnalytics.info

Podobne globalizacyjne trendy dotyczą relacji B2B, czyli szukania partnerów biznesowych: od inwestorów po podwykonawców. Nikt w branży nie myśli kategoriami: „spróbujmy w Singapurze znaleźć wydawcę", „potrzebne usługi powinniśmy wziąć od duńskich firm" czy „Turcja to dobre miejsce na szukanie podwykonawcy". Globalizacja dotyczy także targów i konferencji branżowych, co pozwala przebierać od razu w ofercie z całego świata, po co więc skupiać się na pojedynczych krajach?

Ważne są warunki współpracy, jakość i cena... natomiast adres wykonawcy przestał grać rolę jeszcze przed covidowym boomem na pracę zdalną. W Polsce (czy w Unii Europejskiej) odrobinę łatwiej ogarnąć aspekty prawne współpracy, ale jak pokazuje praktyka, nie one są kluczowe. Kooperujemy od Chile po Malezję.

GLOBALIZACJA DOTYCZY TAKŻE TARGÓW I KONFERENCJI BRANŻOWYCH, CO POZWALA PRZEBIERAĆ OD RAZU W OFERCIE Z CAŁEGO ŚWIATA, PO CO WIĘC SKUPIAĆ SIĘ NA POJEDYNCZYCH KRAJACH?

Jak rynki oceniają polskie gry?

Dostępne statystyki pozwalają analizować oceny polskich gier na Steamie, rozkład języków używanych przez wystawiających i odsetek ocen negatywnych. Nie są to dane o sprzedaży, ale bliskie im, z kilkoma odchyleniami. Widać, że *Homo sapiens* ma tendencję do przechodzenia na angielski, gdy chce „dowalić negatywa". Potwierdza się obiegowa opinia, że Chińczycy i Koreańczycy rwą się do pisania komentarzy, zwłaszcza negatywnych, gdy nie przygotowano dla nich lokalizacji albo tłumaczenie ma jakieś uchybienia. Polacy oczywiście lubią komentować polskie gry, ale wbrew temu, co o sobie sądzimy, wcale nie negatywnie.

Wykres 3 bardzo dobrze obrazuje też rozkład potęgowy (aka zasadę Pareta) w odniesieniu do rynków. Zaledwie pięć języków pokrywa 80% całości populacji graczy. Dokładając do tego kolejne pięć języków, osiągniemy aż 95% zasięgu. Udział poszczególnych języków w całości spada poniżej jednej setnej po dziesięciu językach, zaś poniżej jednej tysięcznej po 23! Nie ma możliwości przekonania polskich studiów, że warto zabiegać o rynek duński, wietnamski czy filipiński.

Eksportujemy 97% krajowej produkcji

Choć udział obrotu krajowego w sprzedaży naszych gier to średnio 3%, to dla konkretnych tytułów potrafi schodzić nawet poniżej 1%. Co więcej, przypadki, gdy sprzedaż w Polsce stanowiła 10% globalnej, branża ocenia raczej jako stracone zasięgi – przez brak dotarcia do globalnego odbiorcy czy niezdolność zrealizowania zagranicznej promocji.

Tylko 35% wyprodukowanych w Polsce gier w ogóle nie oferuje języka polskiego. Dla wszystkich nich podstawą jest angielski, a w trzech na cztery przypadki jest to wyłącznie angielski. Dla gier o zasięgach od kilku do kilkuset tysięcy kopii trudno tłumaczyć inaczej niż brakiem przekonania, że wykonanie polskiej lokalizacji się zwróci. W końcu 3% od 20 tys. kopii to zaledwie 600 sztuk. To przemyślane decyzje biznesowe, oparte na mierzalnych przesłankach, co potwierdzają dwa zapytane studia z tej listy. Wychodząc poza polskie produkcje, to znacznie częstsze zjawisko, aż 56% zawartości Steama oferuje granie wyłącznie po angielsku. Są to najczęściej tzw. budżetowe gry niezależne, w 90% przypadków znajdujące się w zasięgu cenowym od 5 do 15 dol.

Nie da się tworzyć gier dla lokalnego odbiorcy

Tę niemożność można dość łatwo przeanalizować... historycznie. Polanie, polska strategia z 1996 r., z którą celowano w krajowy rynek, rozeszła się w 6 tys. kopii. Gigantycznym hitem była natomiast gra Skoki narciarskie 2002: Polskie złoto z wynikiem aż 225 tys. egzemplarzy. Podkreślmy, że jej dystrybucja miała miejsce głównie w kioskach.

Przy kolejnej takiej produkcji – przygodówce Chłopaki nie płaczą z 2005 r. – już nie wiadomo, ile wyniosła sprze-

Najwięcej powierzchni reklamowej mają autobusy w Londynie, ale niewiele polskich marek stać na taki marketing,

ŹRÓDŁA DANYCH DLA RAPORTU

GIC GAME INDUSTRY CONFERENCE

Game Industry Conference od kilku lat prowadzi badania polskiej branży gier, publikując we współpracy z IGP czy PARP kolejne opracowania uzupełniające najważniejsze luki w wiedzy o sektorze. Zespół GIC utrzymuje regularnie aktualizowane bazy danych i zestawienia dzięki ciągłemu procesowi gromadzenia informacji ze źródeł publicznych, ankiet i komunikacji z branżą.

GamingAnalytics.info to dostawca danych i statystyk rynkowych dotyczących gier wideo. Kompleksowe, aktualne i historyczne dane o sprzedaży gier są zbierane za pomocą zautomatyzowanej eksploracji danych, w miarę możliwości wspieranej przez ręczną kurację. Obejmuje obszerne dane ze Steama i rosnącą ilość danych z innych platform.

daż, ale ówcześni odbiorcy wskazują na jej wszechobecność w dystrybucji i twierdzą, że tytuł sprzedał się dobrze. Jednak ponad wszelką wątpliwość kolejne cztery przygodówki z serii Kajko i Kokosz, wypuszczone w latach 2011 i 2012, kończą dedykowanie gier wyłącznie polskiemu odbiorcy. Nie odnoszą one już sukcesu na tyle wyraźnie, by zachęcać kontynuatorów. Między 2002 a 2012 r. coś się znacząco zmieniło, tak że polscy gracze przestali być zależni od tego, jakie gry dystrybuuje im się lokalnie.

Na Steamie funkcjonują produkcje jednojęzyczne poza angielskimi, ale 72% z nich jest po chińsku. Rekordzistka ma ok. 2 mln sprzedanych egzemplarzy. A więc i produkcja gier, i cyfrowa dystrybucja, w tym Steam, może z powodzeniem zadziałać dla lokalnego odbiorcy, jeżeli tylko będzie go po chińsku dużo. Polskiego lokalnego odbiorcy jest jednak zbyt mało. Dwie dostępne na Steamie tylko po polsku: Turniej Robotów i Kanały '44, polecam wyszukać na tej platformie. Nie wydaje się, by sprzedały cokolwiek. Co kończy dowód.

Przecież Polska to duży rynek

Raporty podają, że w Polsce jest nawet 20 mln graczy… ale opisywanie skomplikowanych zjawisk jedną liczbą, choć jakże kuszące, znacząco sprawę upraszcza (żeby nie powiedzieć, że więcej ukrywa, niż pokazuje). W tak policzonych milionach graczy mieści się bowiem całe spektrum odbiorców! Począwszy od tego kolegi, który ma więcej niż kilka konsol i 2 tys. tytułów na steamowym koncie, a kończąc na emerytce, która zbija kulki na smartfonie, natomiast nigdy nie wydała ani złotówki na gry. I ten drugi typ jest zapewne liczniejszy.

Pamiętajmy jednak, że rynek gier, większy, jak już wiemy, niż wszystkie inne rozrywkowe, jest ogromnie pofragmentowany. Na samym tylko Steamie w 2021 r. zadebiutowało ponad 12 tys. tytułów, zaś mobilki z pewnością biją liczbę premier na pecetach przynajmniej o rząd wielkości.

Branża filmowa i muzyczna ciągle tworzą na potrzeby lokalne: polskie seriale produkujemy po polsku, bollywoodzkie filmy powstają głównie w hindi, a rumuńscy piosenkarze wypuszczają single po rumuńsku. Natomiast o grach od dawna myślimy wyłącznie globalnie.

Studentom i aspirującym twórcom gier z uporem próbujemy tłumaczyć: jeżeli nie stać cię na reklamę gry na autobusach w Londynie, to fragmentacja rynku powoduje, że celujesz w niszę! Ona może być większa albo mniejsza, wynosić kilka procent każdego z rynków albo raptem kilkadziesiąt tysięcy graczy, zawsze rozproszonych po całym świecie.

Nie istnieje gra dla wszystkich Polaków. Turowa strategia przekona jednego, visual novel drugiego, a układanie klocków jeszcze kogoś innego. Nasze medium ma nieporównywalnie więcej gatunków niż filmy. Każda z tych gier na pojedynczym rynku, takim jak Polska, to kilkaset, może kilka tysięcy sprzedanych kopii. Bo jednocześnie konkurujemy z całym światem, a każdy gracz ma dostęp do tych dziesiątek tysięcy premier rocznie. To oznacza, że aby osiągnąć break even – punkt, gdy przychody z gry zwracają koszty jej produkcji – potrzeba dziesięciokrotności przychodów osiągalnych lokalnie. Albo więcej.

Przyszła sprzedaż

Branża gier nie ma więc wyjścia – musi eksportować. I natychmiast okazuje się, że Polak potrafi! Cierpliwie budujemy swoją pozycję i musimy to kontynuować, bo na horyzoncie nie widać gamechangerów: VR okazał się kolejną niszą. Mikroprzełomami były natomiast debiut Switcha i granie w subskrypcjach – w obu staramy się zresztą jakoś uczestniczyć.

Jeżeli tylko krezusi nas nie wykupią (całymi firmami albo drenując polskie talenty), a naszą obecność promocyjną w USA uda się rozwinąć, będziemy jakoś tam dalej sięgać po swoje. Ale na horyzoncie nie widać bardzo wielu powodów do optymizmu. Ten tekst podsumowywał dotychczasową sprzedaż, dlatego wybrzmiewają tu wątki dość pozytywne. Kolejne są o stanie obecnym, przemianach i przyszłości – i niestety wydźwięk się zmienia. ■

JAK SPRZEDAJĄ SIĘ GRY W POLSCE?

Dobrze, najlepiej na PC, ale głównie tytuły zagraniczne i z zanikającym naszym udziałem

Polska jest stosunkowo dużym rynkiem gier, różne opracowania plasują nas jako 19.–23. największy rynek globalnie, choć przecież grają dziś wszyscy, a jest aż 37 krajów ludniejszych od nas. Znajdujemy się pośród regionów z najwyższym udziałem pecetowego grania. W rankingu globalnego grania pecetowego polski rynek mieści się w pierwszej dziesiątce, zaś polski w zestawieniu języków gamingu najwyżej o jedno–dwa miejsca niżej.

Jednakże podobnie jak cały Zachód gramy w globalne hity. Krajowe gry stanowią ok. 3% tego, co kupują polscy gracze. To efekt tego, że właśnie gracze najszerzej dołączyli do globalnej wioski i to oni najpełniej korzystają z dobrodziejstw cyfrowej dystrybucji, której udział w sprzedaży gier w Polsce Euromonitor szacował na 83–84% – i to już w 2020 r., a jeżeli utrzymał się trend wzrostowy, to zbliża się już do 90% W dystrybucji cyfrowej właściwie trudno mówić o imporcie gier do Polski, one są do niej eksportowane, bez udziału jakiegokolwiek importera. W zasadzie nie ma już polskich pośredników czy dystrybutorów. Z krajowych firm zarabiających cokolwiek na naszym lokalnym rynku zostały właściwie głównie media i promocja.

Dystrybutorem cyfrowym z prawdopodobnie największym udziałem w naszym rynku pozostaje Steam, który nie ma ani jednego pracownika nie tylko w Polsce, ale nawet w Europie.

DR INŻ. JAKUB MARSZAŁKOWSKI

Polska mistrzem... czego?

W raporcie The Game Industry of Poland 2021 napisaliśmy, iż w sierpniu 2021 Polska została globalnym liderem rankingu Top 200 Steam Wishlists. Co to właściwie oznacza? Czym są wishlisty? I czy dokądś nas to prowadzi?

Ranking Top Wishlists – globalne zestawienie najbardziej oczekiwanych gier platformy Steam – 11 grudnia 2020 r. był sceną znamiennego wydarzenia. Dying Light 2 Stay Human przejmował pozycję lidera, zwalnianą przez Cyberpunk 2077 w dniu debiutu. Gra CD Projekt RED prowadziła w rankingu bezkonkurencyjnie od 12 czerwca 2019 r., gdy wzięła go szturmem już dwa dni po słynnej prezentacji z Keanu Reevesem w roli głównej podczas targów E3 w Los Angeles. Jeszcze jesienią 2021 wydawało się, że Dying Light podobnie utrzyma prowadzenie do premiery, jednak na miesiąc przed nią musiał ustąpić Elden Ring, który okazał się ostatecznie „grą roku" 2022. Łącznie polskie gry przez 31 miesięcy utrzymywały pierwsze miejsce na liście najbardziej wyczekiwanych premier.

Powtórka tej dominacji nie czeka nas jednak zbyt szybko. Cykle produkcyjne gier AAA powodują, że na kolejne tytuły od największych studiów będziemy czekać lata. Obecna najbardziej oczekiwana polska gra, Manor Lords, przedstawiana jest jako tworzona jednoosobowo ze wsparciem outsource'u.

Całość tej sytuacji napawa pewnymi obawami... A dalej w głąb listy naszych zapowiedzi widzimy coraz więcej problemów strukturalnych wynikających z realiów funkcjonowania naszej branży, a szczególnie jej finansowania.

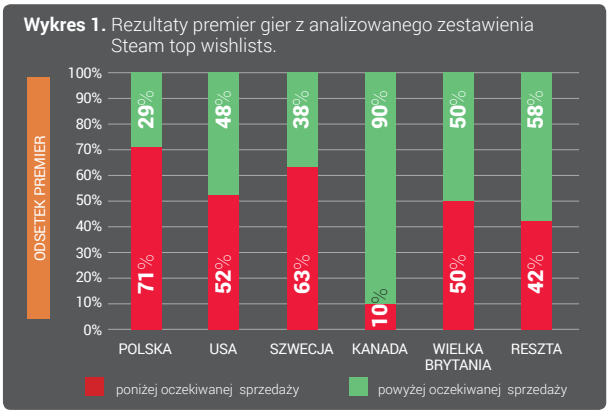
Sukces wiszący na wishlistach

Polska branża gier jednak *wishlistą* stoi. Taką wirtualną listę życzeń ma każdy gracz. Platforma powiadomi go o premierach... albo przecenach dodanych pozycji. *Wishlista*, zbierana przez grę, to liczba odbiorców oczekujących na dany tytuł. Ta najbardziej zdemokratyzowana metoda promocji ogromnie nam pasuje. Niestety wielu słabszym studiom pasuje z tych najbardziej niepokojących powodów, przede wszystkim iluzji, że promocja zrobi się sama, a już przynajmniej bez budżetu. Ot, ogłaszamy grę na Steamie i *wishlista* zaczyna powoli kapać. Przyrost po kilku nowych zainteresowanych dziennie można znacznie zwiększyć przy okazji tzw. eventów Steama, np. festiwali dem. I tak to się jakoś kręci.

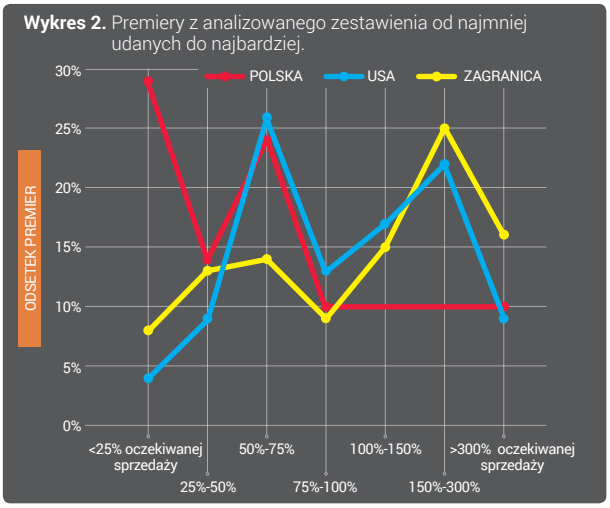
Badanie realizowane w ramach raportu The Game Industry of Poland 2021 wskazywało na 38 polskich zapowiedzi na liście dwustu najbardziej oczekiwanych gier na Steamie. To czyniło nasz kraj największym dostawcą gier na tej platformie, wyprzedzającym nawet USA. Złośliwi mogliby powiedzieć, że raczej dostawcą zapowiedzi gier... ale tamten raport powstawał jako materiały promocyjne naszego kraju i miał swoje prawa. Upływający czas pozwala nam spojrzeć na te dwieście tytułów z perspektywy: gdzie są dzisiaj, jak sobie poradziły?

Spośród 38 polskich zapowiedzi ciągle przed premierą pozostaje 17, a więc aż 45%. Średnia badanej reszty świata to tylko 32%, znacząco mniej. Niestety nie notujemy tu progresu: zbyt długa produkcja jest wskazywana jako jedna z głównych bolączek naszej branży. A przecież gra tworzona przez kilka lat trafi na zupełnie inny rynek niż w momencie rozpoczęcia produkcji. Co gorsza, właśnie pośród naszych zapowiedzi dwie „wiszą" pięć lat, trzy kolejne cztery, a sześć dalszych trzy lata. Tylko o jednej trzeciej tej puli zapowiedzianych gier można powiedzieć, że nie czekają na premierę zbyt długo! W przypadku zagranicznych tytułów takich przeciąganych produkcji jest o połowę mniej. Możemy oczywiście produkować szybciej i my, ale wymaga to większego i lepszego zespołu, a obie te rzeczy kosztują.

Wykres 1. Rezultaty premier gier z analizowanego zestawienia Steam top wishlists.



Wykres 2. Premiery z analizowanego zestawienia od najmniej udanych do najbardziej.



źródło: GamingAnalytics.info

Premiera premierze nierówna

Odrobinę trudniejsze będzie przedyskutowanie, jak powiodło się już wydanym tytułom z tego Top 200 z sierpnia 2021. Bazując na estymacjach sprzedaży serwisu Gaminganalitics.info, można wyznaczyć krzywą oczekiwanej sprzedaży w zależności

od pozycji w zestawieniu. Użyte tu metody statystyczne zawierają kilka znacznych uproszczeń, ale dla porównania premier polskich i zagranicznych powinny wystarczyć. Wyniki prezentuje *Wykres 1*. I nie pozostawia wątpliwości, że radzimy sobie słabiej nie tylko od liderów, ale też od uśrednionej „reszty świata".

Jeszcze gorzej wypada analiza bardziej szczegółowa, jak na *Wykresie 2*. Mamy gigantyczną nadwyżkę premier bardzo nieudanych: prawie 30% osiągnęło mniej niż 25% oczekiwanej sprzedaży. Nie bardzo można też znaleźć u nas górkę tytułów, które sprzedały się znacząco powyżej oczekiwań, widoczną wyraźnie na dwóch pozostałych wykresach. Mamy takie gry… ale jest ich wyraźnie mniej. Na dłuższą metę takie wyniki mogą być dla nas zabójcze.

Odpowiedzi na pytanie o przyczyny byłoby pewnie tak wiele jak odpowiadających. Należy jednak zacząć od podstawowej przyczyny: wciąż za mało mamy promocji, jesteśmy nie dość obecni na najważniejszych rynkach. Gdy już znajdziemy budżet na produkcję gry, to jest on zbyt skąpy na sensowny marketing. Budujemy kolejne studia, zakładając, że wygrają na loterii sukcesów z niczego, co zgodnie z prastarą branżową prawdą zdarza się raz na dwieście przypadków.

A może produkujemy słabsze gry niż inni? Sprawdźmy! Każdy produkt na Steamie jest oceniany przez nabywców. To metryka bodaj najbardziej miarodajna, bo recenzji są tysiące (albo ich brak pokazuje brak sprzedaży), zaś grupa gier z historycznego zestawienia Top 200 Wishlists to względnie porównywalny zbiór… średnia ocen pozytywnych w zakresie tych dwustu pozycji spada o mniej niż punkt procentowy.

I tu niestety znów nie wypadamy zbyt dobrze. **Średnia dla całości zestawienia to 80,6% ocen pozytywnych, dla polskich gier – 75,1%. Te 5 pkt proc. to jednak bardzo znacząca różnica.** Gry z USA mają średnią 81,6%, Wielka Brytania 79%. Dyskusja na temat przyczyn naszych niższych ocen musi wracać do niedofinansowania studiów. Za małe budżety, nie dość dopracowane gry, premiery wyznaczane na moment wyczerpania budżetu raczej niż gotowości rynkowej produktu. A przecież ocena na Steamie jest kluczowa dla sprzedaży, bo w zależności od niej algorytmy dodają lub tną widoczność. Popatrzmy na Kanadę. *Wykres 1* wskazuje na 90% ich premier ze sprzedażą powyżej oczekiwanej. Osiągają to także dzięki oszałamiającemu poziomowi 87,9%. pozytywnych ocen. Kanada ma dużą i sprawnie działającą branżę gier, dofinansowaną, wzorcowo wspieraną przez biznes, uczelnie czy samorządy i może z najlepszym na świecie programem dotacji ze środków publicznych. Gracze, widząc w uruchamianej grze logo Canada Media Fund, zacierają ręce, bo wiedzą, że szykuje się uczta dla duszy.

Meandry statystyk

Statystyka może też zwodzić, jeżeli próba jest źle dobrana, przypadkiem lub celowo. Czy więc my patrzymy akurat na Top 200 poprawnie?

Steam w Top Wishlists podaje znacznie więcej pozycji, zazwyczaj przekracza 1400 tytułów. Sprawdzanie Top 40 nie wskazywałoby na Polskę jako wiodącego dostawcę gier. Wyprzedzały nas nie tylko USA, ale także Szwecja. To ma sens: w produkcji gier AAA nie jesteśmy numerem jeden, a to głównie one okupują sam szczyt rankingu. Naszą silną stroną, choćby za sprawą liczby małych studiów, jest jednak tańsza produkcja i mniejsze tytuły, które obecne są w zestawieniu nieco niżej.

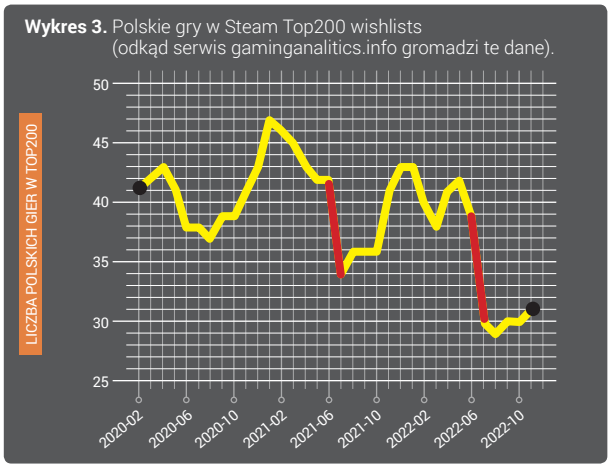
Analiza robi się jednak coraz trudniejsza i może być obarczona coraz większym błędem w miarę spoglądania w dół rankingu. O polskich tytułach w Top 200 wiedzieliśmy, że faktycznie powstają, nawet jeżeli powoli. Dalej może być coraz więcej gier mogących nigdy nie powstać, jeśli okażą się pustymi zapowiedziami, które byłyby realizowane dopiero za przyszłe wzrosty kursów na giełdzie.

Spadamy?

Warto sobie zadać jeszcze jedno pytanie. W sierpniu 2021 r. Polska była liderem w liczbie zapowiedzi gier – czy ta sytuacja była chwilowym wyjątkiem? *Wykres 3* pokazuje, że przynajmniej przez 30 miesięcy liczba naszych gier w topce oscylowała wokół 40.

Widać też niestety dwa wyraźne momenty spadkowe, oba w czerwcu – miesiącu Electronic Entertainment Expo. Targi te, znane też jako E3, największy festiwal zapowiedzi, ogłoszeń, trailerów… mogą zapewnić od razu najwyższe pozycje rankingowe, jak we wcześniejszym przykładzie Cyberpunk 2077. Mogą też wywindować o 100 miejsc do góry, co osiągnął dobrym trailerem i promocją w tym roku nasz The Invincible. Ale na E3 jesteśmy wciąż słabo obecni. Promocja konkurencyjnych, głównie zachodnich, tytułów powoduje, że statystyczna polska zapowiedź spada o jakieś 30 miejsc na Steam Top Wishlists. Brak spadku w 2020 r. zawdzięczamy temu, że E3 się nie odbyło.

Wykres 3. Polskie gry w Steam Top200 wishlists (odkąd serwis gaminganalitics.info gromadzi te dane).



źródło: GamingAnalytics.info

Ważną obserwacją z wykresu jest też fakt, że rekord 47 zapowiedzi w topce osiągnęliśmy w styczniu 2021 r., a więc są to osiągnięcia jeszcze z okresu największego giełdowego szału na gamedev, tuż przed pęknięciem bańki. Sentyment giełdowy budowany był w znacznej mierze właśnie na obietnicach przyszłych sukcesów przez zapowiadanie gier i chwalenie się ich *wishlistami*. Sukcesów, których znaczną część trzy lata później ciągle jeszcze musimy dowieźć.

Jadąc na oparach giełdowej hossy, nasze studia odrobiły jeszcze straty spowodowane E3 2021. Ale rok później, już w warunkach bessy i ucieczki inwestorów, osiedliśmy raczej na poziomie 30 polskich zapowiedzi w Top 200. Pytaniem pozostaje, czy to nasz nowy poziom liczby tych najbardziej wyczekiwanych zapowiedzi, który będzie się utrzymywał w przyszłości, czy może raczej trend będzie dalej spadkowy. Zwłaszcza że ta liczba ciągle zawiera te zapowiedzi sprzed trzech – pięciu lat. ■

Całość analizy jest pogłębieniem badania z: J Marszałkowski, et al. „The Game Industry of Poland — Report 2021", PARP
Wyliczenia i wykresy dotyczą gier na Top200 Steam wishlist z sierpnia 2021.

DR INŻ. JAKUB MARSZAŁKOWSKI

Trzy wykresy spowolnienia

Jak rozwija się branża, tak jednym słowem? Dobrze! A dwoma słowami...? Odpowiedź „niezbyt dobrze" byłaby raczej przesadnym pesymizmem, ale takiego umiarkowanie ostrożnego „jeszcze dobrze" to już nie ma jak oprotestować.

Nie ma wątpliwości, że w branży gier rośniemy, zarówno gdy spojrzeć na zatrudnienie, jak i na liczbę firm. Pojedyncze wskaźniki osiągają rekordowe wartości i wciąż można się z nich cieszyć. 14 tysięcy osób pracujących w produkcji gier potwierdza w kolejnym roku, że wielkością siły roboczej wyprzedziliśmy sektor niemiecki. Odsetek kobiet w branży jest jednym z najwyższych na świecie, a obecność obcokrajowców świadczy o tym, że polski gamedev jest atrakcyjny i może przyciągać talenty właściwie z całego świata. Niepokoi jednak głębsze wejrzenie w to, co stoi za tymi podstawowymi danymi.

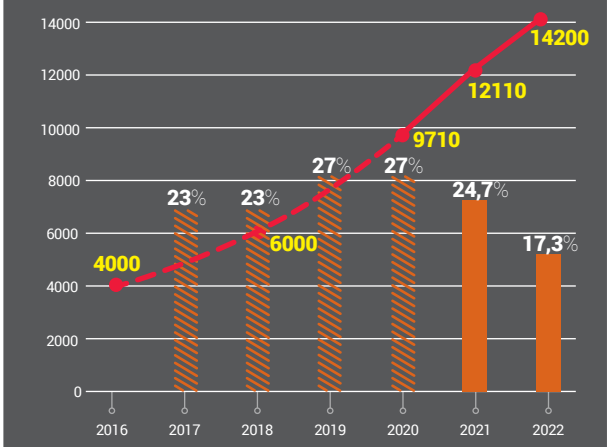
Wszystkie trzy wykresy wzrostów, zaprezentowane na stronie obok, mają ten sam kształt, ten sam trend. Najlepiej widać to na krzywej liczby wydawców – całe zjawisko przebiegło bardzo szybko i wyraźnie mieści się w obserwowanym wycinku czasu. Zaczyna się od bardzo szybkiego wzrostu, na krótkim odcinku nawet wykładniczego. Po paru latach wzrost robi się jednak coraz wolniejszy, wykres się wypłaszcza. Na końcu właściwie należy mówić o spowolnieniu. Wykresy zatrudnienia i liczby studiów różnią się tylko o tyle, że wypłaszczenie jest jeszcze mniej wyraźne.

Spowolnienia we wzroście liczby studiów spodziewaliśmy się już od jakiegoś czasu, przecież nie mogła rosnąć w nieskończoność. Zwłaszcza że rynek domaga się gier produkowanych za coraz większe budżety, a więc coraz większymi zespołami. Branża nasza wręcz powinna wchodzić w fazę konsolidacji, gdy studia stają się coraz większe. I faktycznie trochę krzepniemy, rosną nie tylko najwięksi, ale i sektor studiów średnich. Jeszcze w 2020 roku liczyliśmy, że zespołów małych, liczących do 16 osób, było w branży aż 79%, dziś to już 73%. Pozostaje jednak wątpliwość, czy nie dzieje się to zbyt wolno – zwłaszcza że wzrost zatrudnienia hamuje.

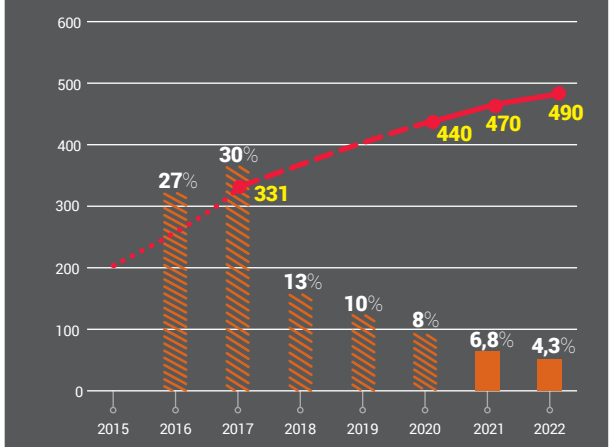
To ostatnie też było nieuniknione. Wykładniczy wzrost zatrudnienia o 24% rok do roku powoduje, że podwaja się ono co trzy i pół roku. Dokonaliśmy prawdopodobnie dwóch takich skoków gdzieś między 2012 a 2019 rokiem. Ale kolejny rok wzrostu o 24%, teraz z poziomu 12 tysięcy osób, oznacza konieczność znalezienia już 3 tysięcy nowych pracowników. Wygląda na to, że to się nie udało i tempo wzrostu skurczyło się do 17%. Jeszcze gorzej to wygląda, jeśli porównać liczby bezwzględne i czasookresy między badaniami! W takim ujęciu ze wzrostu o 2400 specjalistów przez rok zeszliśmy do wzrostu o 2100 przez 15 miesięcy. Pytań tu jest wiele. Czy spowolnienie musiało dopaść nas już teraz? Czy będzie coraz groźniejsze w kolejnych latach? Jakich nowych rozwiązań potrzeba, by zapewnić branży dalszy dopływ talentów? Czy specjalistów brakuje, czy podbierają nam inni, czy nie dajemy rady konkurować stawkami wynagrodzeń?

Choć może nie najważniejszy, to najbardziej rozczarowujący jest nasz niezbyt udany szturm na sektor wydawców. Na szybkie wzrosty było nas stać przez raptem trzy lata i całość zamyka się w okresie największego giełdowego szału na „gaming". Niestety wchodząc w szczegóły, widać, że poza liczbą firm niewiele tu osiągnęliśmy. Z pojedynczymi wyjątkami – naszych wydawców można eufemistycznie nazwać butikowymi. Publikują rzadko bądź ich sukcesy są bardzo umiarkowane. Nie ziszcza się marzenie, że przełożymy wzrosty naszej branży na sektor wydawniczy, dzięki któremu

Wykres 1. Zatrudnienie w produkcji gier w Polsce, wraz z przyrostami rdr.



Wykres 2. Liczba firm w polskiej branży gier (producenci i wydawcy), wraz z przyrostami rdr. (producenci z wydawcami)



Linią przerywaną oznaczono wartości zgrubnie estymowane, sprzed publikacji dokładnych raportów.

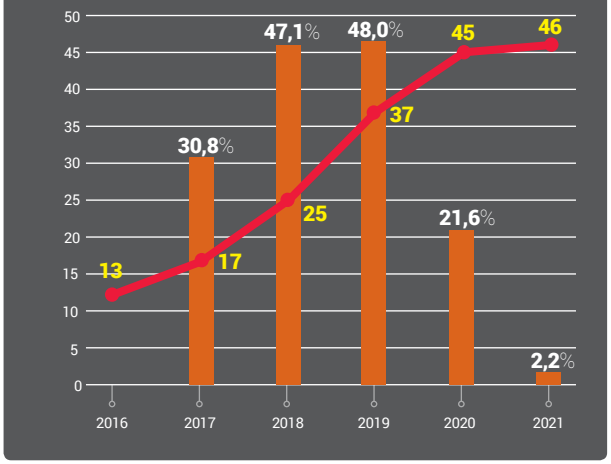
> NA SZYBKIE WZROSTY BYŁO NAS STAĆ PRZEZ RAPTEM TRZY LATA I CAŁOŚĆ ZAMYKA SIĘ W OKRESIE NAJWIĘKSZEGO GIEŁDOWEGO SZAŁU NA „GAMING".

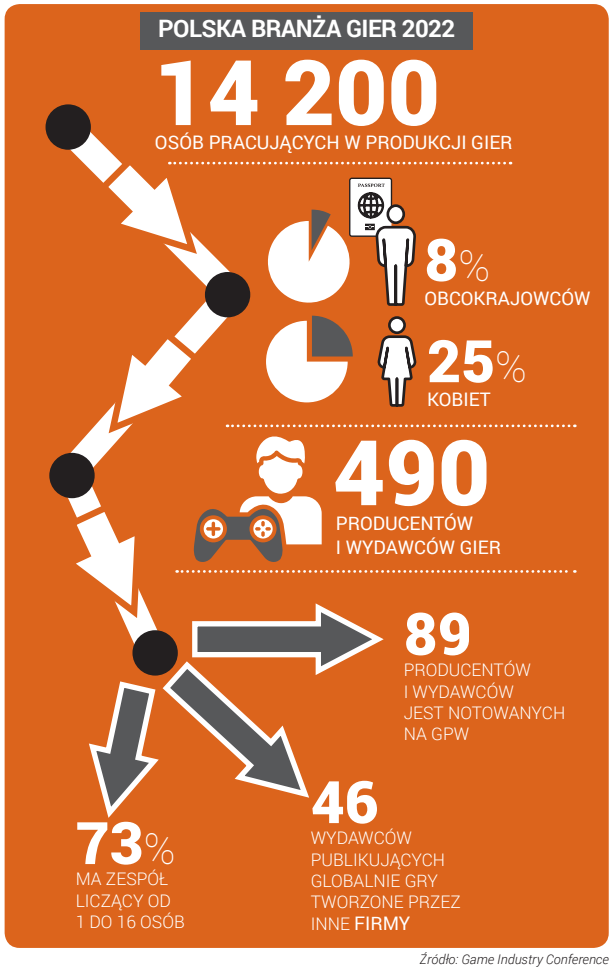
będziemy zarabiać na wydawaniu gier produkowanych gdzie indziej. Raczej ciągle od wydawania polskich gier marżę odcinają sobie wydawcy niemieccy, francuscy czy nawet włoscy. Oni jednak budowali to od lat, mają doświadczenie, zaplecze finansowe, a wreszcie pozycję rynkową, którą trzeba od nich przejmować.

Niepokojąca jest też niewidoczna na takich wykresach niezmiennie wysoka rotacja nie tylko w zatrudnieniu. Dwuprocentowy wzrost liczby wydawców w 2022 roku nie oznacza pojawienia się jednego nowego. Raczej sześciu nowych, bo pięciu dotychczasowych zaprzestało działalności wydawniczej. Podobnie jest z liczbą studiów. Nowych w zestawieniu jest aż 70, ale też aktualizując bazę po zaledwie roku, znów aż 50 należało uznać za nieaktywne. Pewien poziom rotacji jest nieunikniony, firmy upadają w każdej branży. Ale tu rozmiar zjawiska wydaje się świadczyć o tym, że wciąż jesteśmy bardzo mocno w fazie prób i poszukiwań, a o stabilnej, powtarzalnej działalności może mówić mniejszość branży. Jeszcze jednym nowym niepokojącym elementem wzrostu liczby firm jest wysyp oddziałów wielkich zagranicznych studiów, które chcą podbierać nasze najlepsze talenty. To nigdy dotąd nie występowało w takiej skali.

Czy możemy być pewni, że te zjawiska tak przebiegają? Nikt nie liczył zatrudnienia przed 2020 rokiem ani firm przed 2017. Możemy opierać się wyłącznie na ówczesnych obiegowych opiniach, najwyżej skorygowanych o dzisiejszą wiedzę. Ale jakoś te wzrosty musiały się dokonać, a logika takich krzywych jest dość nieubłagana. Czy to oznacza, że jesteśmy skazani na coraz bardziej wypłaszczające się wykresy i coraz mniejsze wzrosty, ich zahamowanie albo nawet spadki? Niewykluczone, choć niekoniecznie nieuniknione.

Wykres 3. Liczba globalnych wydawców z Polski, wraz z przyrostami rdr.





Źródło: Game Industry Conference

Pamiętajmy, że niemiecki sektor gier kurczył się przez kilka ostatnich lat. Potrzebny jest nowy impuls do wzrostów. I nie wydaje się, by mógł pochodzić z nowych technologii czy otwierających się rynków, branża jest wciąż jeszcze nie dość mocna, by taki impuls mógł wyjść z wewnątrz. ■

O AUTORACH

dr inż. Jakub Marszałkowski

Jeden z założycieli i członek Rady Fundacji Indie Games Polska, zajmuje się współpracą międzynarodową i realizuje projekty badawcze. Główny organizator Game Industry Conference w Poznaniu. Adiunkt w Instytucie Informatyki Politechniki Poznańskiej, wykłada projektowanie gier.

Nie jesteśmy robotami

Bardzo chętnie mówimy w branży o tym, jak imponująca jest wishlista naszej nowej gry (ale jesteśmy popularni!), jakie projekt zebrał oceny na Steamie (ale jesteśmy genialni!) i jak mało wydaliśmy na jego produkcję (ale jesteśmy oszczędni!). Jest jednak pewien wątek, którego unika się jak ognia.

ALEKSANDRA CWALINA

Przysłowiowym słoniem w salonie (a raczej w studiu) jest stres. Zaraz, zaraz... Stres? Jaki stres? Jak można się stresować przy spełnianiu marzeń z dzieciństwa? Realizując PASJĘ? „Wybierz pracę, którą kochasz, a nie przepracujesz ani jednego dnia" – głosi popularne stwierdzenie przypisywane (błędnie!) Konfucjuszowi. „To praca, za którą wielu by zabiło" – komentują znajomi.

Projekt to projekt, bez względu na to, czy robimy kolejną część Diablo, budujemy most czy ratujemy lasy Amazonii. Do każdego z tych wyzwań trzeba podejść w podobny, zorganizowany sposób: przygotować założenia, zaplanować poszczególne kroki, przewidzieć zagrożenia. Owszem, tworzenie gier to praca kreatywna, co jednak nie daje nam pozwolenia, by do ostatniej chwili zmieniać koncept i elementy gameplayu, bo „osoby kreatywne nie mogą czuć się ograniczane".

Ważne, by zatrudniać odpowiednią liczbę ludzi za odpowiednie pieniądze. Czas przestać z rozmarzeniem wspominać, że kiedyś to było dwóch takich, co przez 5 lat działali za własne pieniądze, przymierając głodem, by wreszcie osiągnąć spektakularny sukces i bogactwo (oczywiście po znalezieniu wydawcy i wejściu z owym zbawcą na giełdę). Gamedev to biznes. W dodatku całkiem opłacalny. Nie podchodźmy do niego jak do hobby.

Jeśli nie zadbamy o odpowiednie prowadzenie projektu i zasób ludzki, to nic dziwnego, że w końcu nie ma innego wyjścia, jak tylko tyrać 24 godziny na dobę, byle doczołgać się do premiery... Co prowadzi nas do branżowego fenomenu: crunchu. Przypomnę, że mowa o okresie, w którym zespół pracuje niemal non stop: we dnie, w nocy, weekendy i święta. Zwykle trwa on tygodnie. Bywa, że i po kilka miesięcy.

Oczywiście na początku każdy szef zapewnia, że tym razem crunchu nie będzie, ale im bliżej release'u, tym bardziej kod się sypie, kolejne wersje builda nie działają, jak powinny, a do tego dochodzą nowe pomysły, które na pewno trzeba wcielić w życie. Ostatecznie crunchują więc niemal wszyscy, na co wpływ ma powszechna w gamedevie akceptacja dla takiego trybu pracy.

„To nie jest branża dla tych, co nie chcą ciężko pracować" – słyszę często. Ale co innego ciężka praca, a co innego praca, która wyniszcza fizycznie i psychicznie. Taka, w której zatrudnia się masażystów, bo ludzie nie mogą dłużej usiedzieć przy biurku. Taka, przez którą dzieci widzą rodziców tylko wtedy, kiedy odwiedzą ich w biurze. Taka, która pcha nas do gabinetów psychiatrów i psychoterapeutów.

Jak wiele kosztuje ona nasze ciała i psychiki? Początkowo niewiele, zwłaszcza młodych i ambitnych. Nie jesteśmy jednak robotami, jeżeli działamy w warunkach przewlekłego stresu, prędzej czy później dopadnie nas wypalenie zawodowe. I to bez względu na to, ile mamy lat i jak bardzo jesteśmy zdeterminowani, by odnieść sukces.

Wypalenie najczęściej kojarzy nam się z etapem, w którym nie jesteśmy w stanie wykrzesać z siebie ani odrobiny energii – wtedy pomaga tylko rzucenie wszystkiego w diabły i zajęcie się sobą. Zanim jednak doprowadzimy organizm do wycieńczenia, pojawiają się sygnały ostrzegawcze: problemy z koncentracją, przygnębienie, irytacja, bezsenność, ogromne zmęczenie, bóle głowy i żołądka. Najlepiej potraktować je jak zapalające się w samochodzie kontrolki alarmowe. Owszem, możemy je zignorować, ale nie bądźmy potem zdziwieni, gdy pojazd „nagle" przestanie działać.

Każdy z nas powinien dbać o własne zdrowie. Myślę jednak, że w naszej branży duża odpowiedzialność leży po stronie osób zarządzających studiami. Wielu twórców to ludzie bardzo młodzi i głodni sukcesu, początkowo żaden wysiłek im niestraszny. Warto jednak zadać sobie pytanie: czy chcemy co kilka miesięcy przyjmować nowych pracowników, bo poprzedni „nie dali rady"? A może wolimy budować zespoły, z którymi będziemy pracować przez wiele lat?

Według mnie odpowiedź jest jasna.

ALEKSANDRA CWALINA – ROCZNIK 1974. Z WYKSZTAŁCENIA LEKARZ MEDYCYNY, Z ZAWODU COACH, PISARZ I REDAKTOR. BYŁA REDAKTOR NACZELNA „SECRET SERVICE" I „CLICKA!".

Partnerzy magazynu

State of Poland

TOTALIZATOR SPORTOWY

KGHM POLSKA MIEDŹ

ORLEN FUNDACJA

fundacja arp